

MANUEL DES RÈGLES



Manuel des règles



Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme : Tête Brûlée

Coordination : Laurent Kegron Bernasconi

Coordination du playtest : Thomas Robert

Comité technique : Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Thomas Robert

Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G, Thomas Robert

Traduction SRD : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas

Relectures : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, David Burckle, Roxanne Collet, Damien Coltice, Julien Dutel, Loïs Emmanuel Meyer, Géraud Myvyrrian G, Aurélie Pesséas, Thomas Robert

Relectures techniques : Julien Baerenzung, Timothée Bossin, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Nicolas Delzenne, Etienne Goos, John Lebouteiller, Christian Louron, Laurent « Renz » Martinet, Cyril Perniceni, François Portalis, Olivier Rousselin, Laurent Séré, Eric « Adunaphel » Zémerli

Merci à notre formidable équipe de playtesteurs et à leurs joueurs :
Julien Baerenzung, Stéphane Bezier, Timothée Bossin, Laurent Cabanes, Pierre Campan, Nicolas Clémot, Olivier Couespel, Guillaume Devaux, Mohamed Douari, Frédéric Dupuis, Gérome Gaudel, Etienne Goos, Julien Hezette, Didier Kurth, Rémy Lagarre, John Lebouteiller, Christian Louron, Franck Martineau, Vincent Masson, Franck Mercier, Cédric Moisan, Aymeric Panhalleux, Cyril Perniceni, Gilles Plantin, François Portalis, Juan-Antonio Quintanilla, Olivier Rousselin, Laurent Séré, Pierre Staron, Dominique Suchaire

Direction artistique : Tête Brûlée
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Laura Hoffmann

Illustration de couverture : Simon Labrousse
Illustrations intérieures : Stephanie Böhm, Yanis Cardin, Steph Cornu, Matthew Cowdery, Benjamin Giletti, Aurore Folny, Laurent Miny, Ludovic Sanson, Grégoire Veauléger

Édité par **Black Book Éditions**, 50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest, FRANCE
Imprimé en UE
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : 978-2-36328-286-6
ISBN (version limitée) : 978-2-36328-288-0
ISBN (poche) : 978-2-36328-289-7
ISBN (PDF) : 978-2-36328-287-3





© Black Book Éditions, 2017. Casus Belli et Black Book Éditions sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

Table des matières



Préface

La mission était la suivante. Prendre le squelette inerte et froid du noyau des règles brutes, mis à disposition en anglais dans le texte par l'éditeur américain de la cinquième version du plus vieux des jeux de rôles. Le traduire, garder la philosophie de la mécanique sans la copier, mais surtout ranimer la momie, lui donner du corps, de la personnalité, une âme. Créer un véritable jeu de rôle. Unique, original. Un cousin de la VO avec la touche française, le label de qualité de Casus Belli, magazine référence du jeu de rôle en France depuis plus de trente-cinq ans. Le grand dragon avait quitté le ciel hexagonal depuis de trop longues années et Black Book Éditions avait mis au défi la Rédaction de pratiquer sur les ossements du grand ver un rituel puissant et dangereux pour le ramener à la vie.

Aujourd'hui, vous tenez dans les mains une créature de chair et de sang, capable de bouger, de voler et de vomir un torrent de flammes digne des pires fournaises de l'enfer ! L'éditeur avait demandé 300 pages, vous en tenez 424 (merci à BBE, aux copains, les biens-nommés D&D, d'avoir suivi l'équipe vers ce format super complet). La version originale propose neuf races, ***Héros & Dragons*** en affiche treize. En VO, les classes présentent en général deux variantes, ici, vous pourrez choisir parmi le double ! Et ainsi de suite. Le formidable enthousiasme né au cours d'une précommande participative folle s'est transmis à l'équipe qui a travaillé avec une ardeur et une passion qu'on espère à la hauteur de vos attentes. Ce qui est sûr, c'est qu'on a tout donné. Ce ***Manuel des règles*** compte une centaine de pages de matériel et d'options supplémentaires. C'est comme si vous aviez déjà en votre possession un premier supplément de règles !

Un soin tout particulier a été apporté à ce que la croissance du monstre ne se fasse pas au détriment de sa mobilité, de sa nervosité et de sa souplesse. Il est indispensable de remercier l'équipe. Laurent « Kegron » Bernasconi, chirurgien ludique de grand talent, le développeur des Chroniques Oubliées, l'autre jeu de la maison Casus, a passé de longs mois les deux mains et le nez dans le ventre de la bête. Pour CO, il opère principalement seul. Cette fois, il a été activement soutenu dans son entreprise par la rigueur, l'organisation et les talents cosmétiques de Thomas Robert et le sens précieux de la contradiction éclairée de Julien Dutel. Ces trois-là ont formé une équipe redoutable dont les certitudes ont été mises à mal par une équipe de playtesteurs qui a fait grimper la cohérence des choix opérés de plusieurs crans. Un grand merci à eux. Pierre Balandier, grand archiviste de l'université de magie de Casus, s'est concentré sur le grimoire alors que l'anthropologue naturaliste Myvyrrian s'est attelé à un précis encyclopédique sur les peuples libres du monde de ***Héros & Dragons***. Enfin, Thomas Berjoan a saupoudré quelques bribes de malice de sa plume aérée de ci de là.

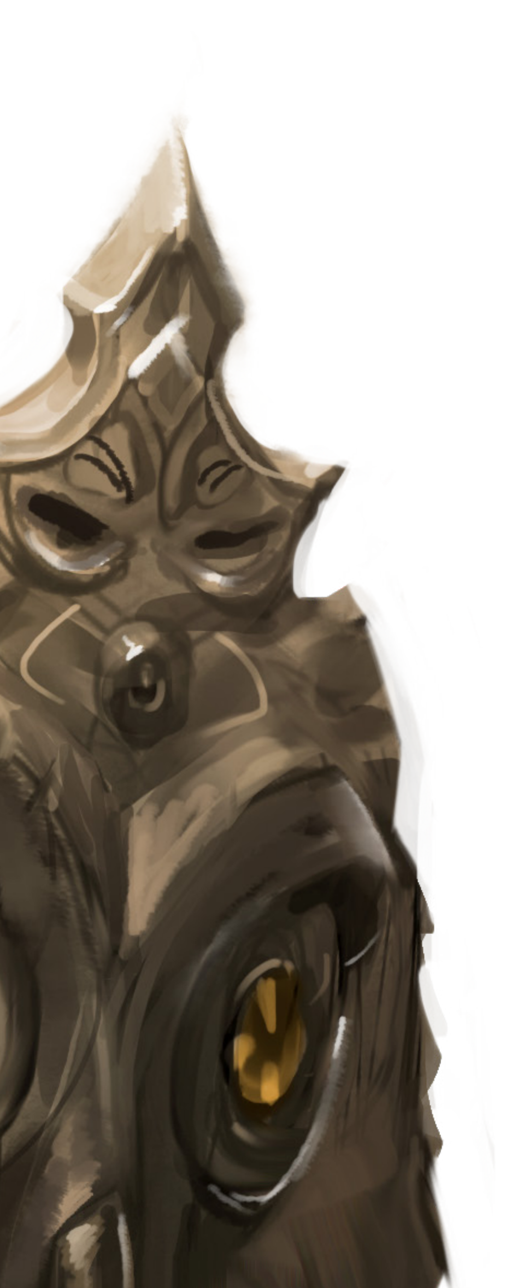
Enfin, les équipes de Black Book Éditions ont également soutenu et apporté à chaque étape leur expertise et leur savoir-faire. Globalement, l'éditeur a vraiment mis les petits plats dans les grands. La campagne de financement a par exemple permis de travailler avec Aurore Folny, l'artiste qui a signé les archétypes du jeu, dont le talent n'a d'égal que le professionnalisme. Avec tous les autres illustrateurs doués qui ont contribué, dont notamment Simon Labrousse pour la couverture, ainsi qu'un design moderne et épuré, notre dragon écarlate n'a pas à rougir (il le fait déjà naturellement) devant qui que ce soit.

À vous de domestiquer la bête désormais. Elle est puissante mais docile. Nous espérons qu'elle vous emmènera loin et haut, que vous vivrez ensemble des émotions extraordinaires et que vous forgerez des souvenirs pour des décennies avec vos amis.

Excellent jeu à tous,
Tête Brûlée et toutes les équipes Casus et Black Book Éditions



INTRODUCTION



Le livre que vous tenez entre les mains est un jeu d'un genre particulier, qu'on appelle un jeu de rôle. Au fil de ces pages, vous allez découvrir des mondes imaginaires peuplés de dragons, de fées et de morts-vivants, baignés par une magie merveilleuse. De fiers aventuriers et d'intrépides héroïnes y côtoient de vils tyrans et d'abominables monstres. Toutefois, contrairement aux films, aux romans et autres contes qui vous font visiter ces mondes depuis longtemps déjà, ***Héros & Dragons*** vous propose d'en être les acteurs. Et, plus important encore, de partager ces mondes imaginaires avec vos amis afin de créer ensemble vos propres histoires.

Bienvenue dans le jeu de rôle ***Héros & Dragons*** ! Si vous ne savez pas ce qu'est le jeu de rôle, lisez attentivement ce qui suit. Tout ce que vous avez à savoir pour débuter s'y trouve. Même si un grand nombre de jeux de rôle très différents existent, les informations présentées ici restent valables pour la plupart d'entre eux. Si ***Héros & Dragons*** est votre premier jeu d'*heroic fantasy*, penchez-vous aussi sur cette introduction, qui vous présente les grandes lignes du genre et les quelques règles fondamentales du jeu.

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Pensez au dernier film que vous avez vu ou au dernier livre que vous avez lu. Est-ce qu'il n'y a pas un moment pendant l'histoire où vous vous êtes dit « Là, je n'aurais pas fait comme ça ! » ? Plutôt que d'essayer d'entrer discrètement dans le château où était retenu l'héritier du trône, vous auriez foncé dans le tas afin de le sauver sans laisser le temps aux gardes de s'organiser ? Ou alors auriez-vous attendu patiemment que le sorcier maléfique à l'origine de cet enlèvement se montre afin de le capturer et d'échanger sa vie contre celle de l'otage ?

Que se serait-il passé alors ?

Un film ou un roman ne laisse pas ce choix au spectateur ou au lecteur. Le choix est fait par le scénariste ou l'auteur. Le jeu de rôle vous propose d'imaginer une histoire, comme dans un film ou un roman, mais une histoire dont vous seriez à la fois les acteurs, les héros, les auteurs et les metteurs en scène.

Comment ça marche ? C'est ce que cette introduction va vous expliquer.

Quelques termes importants

Héros & Dragons utilise quelques termes spécifiques et un jargon que vous saurez bien vite maîtriser. Toutefois, certains mots ou expressions sont indispensables dans la plupart des jeux de rôle.

Meneur de jeu (MJ)

Dans ***Héros & Dragons,*** l'un des joueurs doit assumer un rôle un peu particulier, celui de meneur (ou me-



neuse) de jeu. Le MJ endosse plusieurs responsabilités : à la fois d'organisation, d'arbitrage, de préparation et de mise en scène. Il n'interprète pas un personnage en particulier, mais incarne en quelque sorte l'univers de jeu et le décor de l'histoire. Il joue le rôle de toutes les créatures qui peuplent ce décor. Toutefois, même si le MJ présente des épreuves et des obstacles aux héros au cours de la partie, il ne joue pas contre le groupe. Son but n'est pas de voir les héros échouer. Son objectif est avant tout de rendre l'aventure savoureuse, de favoriser la coopération des personnages et, le plus important, de faire en sorte que tout le monde s'amuse.

Personnages (PJ)

PJ signifie Personnage Joueur (ou Personnage Joué). Cette abréviation désigne les personnages principaux de l'histoire inventée pendant un jeu de rôle. En règle générale, chaque joueur crée et interprète l'un des PJ, et conserve son personnage d'un scénario à l'autre. Le PJ est un des héros de l'équipe formée par l'ensemble des joueurs et il est au cœur de l'action durant la partie, explorant des souterrains, affrontant des monstres et parcourant des contrées sauvages.

Même si toutes les personnes présentes à la table jouent et participent à la partie, on désignera désormais les joueurs, par opposition au MJ, comme celles ou ceux qui incarnent un des PJ.

Figurants (PNJ)

PNJ signifie Personnage Non Joueur (ou Personnage Non Joué). On englobe dans cette désignation tous les personnages qui ne sont pas interprétés par l'un des joueurs. Un PNJ peut avoir un rôle tout à fait mineur dans l'histoire (le tavernier qui sert à boire dans l'auberge où les PJ passent la nuit) ou, au contraire, être un allié ou un ennemi essentiel (le sorcier que traquent sans relâche les PJ). Généralement, il est de la responsabilité du MJ de « faire vivre » les PNJ, dans leurs interactions avec les PJ comme avec le monde imaginaire où l'histoire se déroule.

Un jeu de société

Le jeu de rôle est avant tout un jeu de société. Il s'agit de vous réunir avec quelques amis ou parents, un peu de matériel et des règles qui vous indiquent comment jouer. Généralement, une partie de ***Héros & Dragons*** réunit entre 4 et 6 personnes et dure de 2 à 4 heures. Avec l'habitude, vous pourrez gérer sans problème un nombre de joueurs plus faible ou plus important, et vous n'aurez aucun mal à allonger la durée des parties. Mais, lorsque vous débutez, essayez de rester dans ces limites.

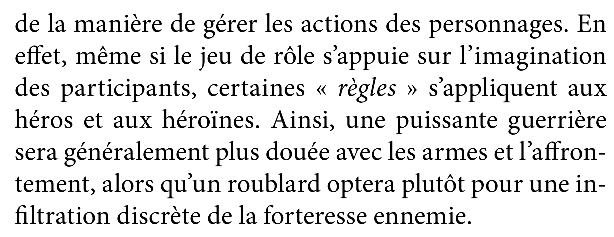
Des règles

Les règles essentielles de ***Héros & Dragons***, vous les tenez entre les mains. Une grande part de ces règles traite



7 à 777 ans

Le jeu de rôle est un loisir qui n'a ni âge, ni sexe, ni origine ethnique, ni couleur de peau, ni religion, ni orientation sexuelle. Même si la plupart du temps, vous jouerez avec des ami(e)s qui ont sensiblement le même âge que vous, n'hésitez surtout pas à impliquer dans le jeu un petit frère, une grande sœur, vos parents ou grands-parents, vos enfants… D'autre part, même si notre monde (et les mondes imaginaires) contient une dose non négligeable de peur de l'autre, de racisme, d'intimidation et de méchanceté, ces choses n'ont pas leur place autour d'une table de jeu de rôle. Imaginer un personnage intolérant ou méchant est une chose ; l'être à la table de jeu en est une autre.



de la manière de gérer les actions des personnages. En effet, même si le jeu de rôle s'appuie sur l'imagination des participants, certaines « *règles* » s'appliquent aux héros et aux héroïnes. Ainsi, une puissante guerrière sera généralement plus douée avec les armes et l'affrontement, alors qu'un roublard optera plutôt pour une infiltration discrète de la forteresse ennemie.

Ce sont les règles qui déterminent si une action est simple ou complexe pour votre personnage et, lorsque vous tentez votre chance, si votre action réussit ou non.

Du matériel

Le matériel peut être minimal : des feuilles de papier, des crayons, une gomme et quelques dés suffisent amplement. Il est tout à fait possible d'agrémenter sa pratique du jeu en se procurant un écran de jeu, des scénarios, des figurines ou des décors, mais rien de tout cela n'est indispensable.

De l'imagination

Par rapport à d'autres jeux de société, le jeu de rôle implique une grande part de dialogue et de communication entre les joueurs. En effet, le « jeu » se déroule principalement dans l'imaginaire des participants, à mesure que l'histoire commune prend forme. Cela peut paraître abstrait pour l'instant mais, vous verrez, en jouant, tout devient très naturel. Tout comme lorsque vous lisez un livre et que les images viennent à votre esprit sans avoir besoin d'y réfléchir, le même mécanisme fonctionne en jeu de rôle. Les règles ne sont là que pour gérer certains





Des dés

Héros & Dragons utilise un ensemble de dés spéciaux que l'on peut trouver dans toutes les bonnes boutiques de jeux. On distingue six types de dés, qui sont désignés selon leur nombre de faces comme suit : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. Par exemple, d20 signifie un dé à vingt faces. Pour la plupart des dés, il est aisé de lire le résultat, qui se trouve sur la face supérieure du dé après l'avoir lancé. Sur un d10, toutefois, rappelez-vous que le chiffre 0 correspond à un résultat de 10. Enfin, seule exception, le dé à quatre faces, qui a une forme de pyramide et n'a donc jamais de face « supérieure ». Pour lire un d4, il suffit de trouver le seul chiffre en commun sur les trois faces visibles du dé.

Les règles de ***Héros & Dragons*** indiquent toujours le nombre et le type de dé à lancer. Par exemple, 1d20 signifie « *lancer un dé à vingt faces et lire le résultat du dé* ». Parfois, il est nécessaire de lancer plusieurs dés. En règle générale, le résultat est alors la somme des dés. Par exemple, 2d6 signifie « *lancer deux dés à six faces et additionner les résultats* ». Enfin, le résultat peut être modifié par un bonus ou un malus fixé qu'on ajoute ou retranche. Par exemple, 2d6+3 signifie simplement « *lancer deux dés à six faces, additionner les résultats, puis ajouter 3* ».

Deux petites exceptions : le d3 et le d100. Dans le premier cas, lancez simplement un dé à six faces et divisez le résultat obtenu par deux en arrondissant au chiffre supérieur. Vous obtiendrez ainsi un résultat entre 1 et 3. Pour le d100 (le « *dé à pourcentage* »), lancez deux dés à dix faces que vous pouvez distinguer, en désignant l'un des deux comme le dé des dizaines, et l'autre comme le dé des unités. Par exemple, si vous obtenez 8 sur le dé des dizaines et 3 sur le dé des unités, le résultat du d100 est 83. Pour le coup, une face annonçant 0 vaut 0, mais un résultat de double 0 vaut 100 !



cas particuliers, et l'histoire préparée par le MJ n'est qu'un guide, un cadre dont les joueurs peuvent choisir de sortir. Le jeu de rôle est un lointain descendant des veillées au coin du feu, où l'on se racontait des histoires pour faire peur, pour faire rire ou pour faire rêver.

Pas de vainqueur

Le jeu de rôle présente une particularité fondamentale. Il n'y a pas, à proprement parler, de « but du jeu » qui désigne un vainqueur absolu parmi les participants. L'objectif principal de tous doit être de s'amuser ensemble en racontant une histoire. Une action ratée ne signifie pas une défaite, un PJ blessé ou prisonnier ne signifie pas que l'histoire cesse d'être intéressante ou amusante, et résoudre une intrigue du scénario ne signifie pas que le MJ a perdu et que les joueurs ont gagné.

Contrairement aux jeux vidéo, il n'y a pas non plus la possibilité de revenir en arrière pour changer certaines choses et chercher à obtenir un résultat « parfait ». En jeu de rôle, ceci n'existe pas et ce sont bien souvent les actions ratées, les catastrophes et les échecs qui rendent l'histoire particulièrement attrayante ou mémorable. L'important du point de vue des joueurs n'est pas que le personnage réussisse ou échoue, mais bien les conséquences sur l'histoire de cette réussite ou de cet échec.

Une histoire partagée

Le principe du jeu de rôle est de mettre en commun la création d'une histoire qui implique les personnages des joueurs, dans un monde en partie imaginé par le meneur de jeu. Le rôle du MJ est en quelque sorte de créer une ébauche d'histoire sur une page blanche. Mais ce sont les interactions des PJ avec cette ébauche qui créent l'histoire à proprement parler.

Du côté des joueurs, il s'agit donc de questionner le MJ sur ce qu'il se passe et de décider ce que font leurs personnages, en fonction de leurs objectifs et de leurs capacités. Du côté du MJ, il s'agit de présenter le monde imaginaire qui sert de toile de fond, de répondre aux questions des joueurs et de réagir aux actions de leurs personnages, tout en gardant en tête le scénario qui était éventuellement prévu et les actions et décisions des PNJ principaux.

Le déroulement de la partie

Une partie de jeu de rôle se déroule généralement selon le déroulé suivant.

1. Le MJ commence par décrire une situation en précisant où se trouvent les PJ et ce qui les entoure, à la fois le décor et d'éventuels PNJ.

2. Les joueurs posent éventuellement des questions sur cette situation afin d'avoir plus d'information sur certains points particuliers.

3. Le MJ leur répond en tenant compte des capacités de chaque personnage. Ainsi, un personnage doué en Perception remarquera plus de détails, un autre qui dispose de la compétence Survie remarquera des traces d'animaux sauvages, etc. En fonction des réponses obtenues, les joueurs peuvent tout à fait tenter d'obtenir d'autres informations (revenir à l'étape 2) ou faire agir leurs personnages (passer à l'étape 4).

4. Une fois qu'ils disposent d'informations qui leur semblent suffisantes, ou s'ils décident d'agir de façon impulsive ou dans l'urgence – tout est possible – les joueurs décident de ce que font leurs personnages. Ils peuvent décider et agir en groupe ou choisir d'agir individuellement. Chacun décrit succinctement ce que souhaite faire son personnage.

5. Le MJ estime si les actions effectuées peuvent échouer ou non. S'il y a une chance qu'une action échoue, alors les règles permettent de déterminer son résultat (le chapitre 7 du présent ouvrage vous en dira plus à ce propos). Une fois toutes les actions résolues, le MJ décrit simplement les conséquences des actes des PJ sur la scène et sur leur environnement (on revient à l'étape 1).

Le tour par tour

La plupart du temps, le flot de la partie n'a nul besoin d'être structuré, et il s'agit simplement d'un dialogue entre le MJ et les joueurs, d'une narration commune telle que décrite précédemment. Toutefois, certaines situations – en particulier les combats – requièrent une structure plus précise et plus rigide. Le dialogue ne s'interrompt pas pour autant, mais les PJ et les PNJ agissent alors en séquence, en suivant une série de tours de jeu. Le chapitre 9, *Combattre*, pages 283-295, décrit plus en détail ce système et la manière pour le MJ de le gérer.

Le scénario

Il est tout à fait possible de faire du jeu de rôle sans préparer d'histoire à l'avance. Le MJ réagit alors simplement aux actions des PJ et aux idées des joueurs afin d'étoffer l'histoire. Cela s'appelle improviser. Toutefois, c'est généralement une pratique réservée à des MJ et des joueurs expérimentés, et la plupart des MJ préfèrent « préparer » leurs histoires avant la partie. Cela s'appelle un scénario.

Contrairement à un scénario de film ou de livre, un scénario de jeu de rôle ne décrit pas à l'avance tout ce qui se passe. Il présente des événements, des cartes

La gestion de la parole

On le voit, le jeu de rôle est avant tout un jeu de dialogue où chacun s'exprime tour à tour pour faire avancer l'histoire et décrire l'environnement et les actions des PJ. Dans ce cadre, il est extrêmement important que chaque participant respecte le temps de parole des autres joueurs, afin que chacun ait l'opportunité de s'exprimer et de réagir aux événements du scénario. Les règles du jeu de rôle ne sont généralement pas là pour gérer cet aspect du jeu, où le bon sens et le respect doivent prévaloir.

Il est notamment important de :

» ne pas couper la parole ni couvrir délibérément ce que dit un autre joueur en haussant le ton.

» ne pas se lancer dans de longues tirades pendant lesquelles les autres n'ont rien à dire ou faire.

» ne pas faire dévier sans arrêt la discussion vers d'autres sujets.

C'est l'un des rôles du MJ que de faire en sorte que tous les joueurs aient l'occasion de s'exprimer, mais c'est aussi la responsabilité de chaque joueur que l'ambiance autour de la table soit propice à l'amusement de tous.



et plans, des rencontres avec adversaires et monstres, connus seulement du MJ, et qui lui permettent de planter le décor et de gérer le déroulement de l'histoire. Un tel scénario s'appuie souvent sur une situation initiale, quelques pistes sur ce que peuvent faire les PJ et une situation de fin ou un dénouement susceptibles de considérablement varier selon les décisions des joueurs. Il peut s'agir de l'exploration de ruines hantées, d'une enquête autour d'un meurtre à élucider, d'intrigues politiques, de la quête d'un objet, ou d'un mélange de tout cela. Il est possible de se procurer dans le commerce des scénarios de jeu de rôle déjà écrits (y compris pour ***Héros & Dragons***), ou bien de créer vos propres histoires. Avec l'expérience et l'habitude, vous serez même capable d'enchaîner plusieurs scénarios dans une seule et longue épopée. Cela s'appelle une campagne.

Un jeu théâtral

L'un des aspects amusant du jeu de rôle est de se plonger dans un personnage comme le ferait un acteur. Cela peut consister simplement à se questionner sur ce que ferait son personnage (et non le joueur) dans telle ou telle situation. Par exemple face à un dilemme moral. Cela peut aussi consister à adopter un caractère qui n'est pas le sien et se mettre dans la peau d'un autre le temps de la partie. Cela peut enfin aller jusqu'à « interpréter » le personnage : parler à la première personne, changer sa voix ou ses tics de langages, prendre un accent, utiliser certaines expressions typiques de son personnage, etc.

À ce niveau, chacun peut et doit faire selon ses propres goûts et ses propres talents. En effet, il n'est pas à la portée de tous d'adopter un accent ou d'improviser une longue tirade. L'important, quel que soit le mode d'expression des joueurs et du MJ, est que tout le monde se comprenne et que chacun puisse contribuer à l'histoire commune. Le chapitre 8, *Partir à l'aventure*, pages 269-281, vous propose quelques conseils concernant l'interprétation des personnages.

Qu'est ce que Héros & Dragons ?

Un jeu d'heroic fantasy

Héros & Dragons est un jeu de rôle qui se déroule dans un décor d'*heroic fantasy.* Ce genre met aux prises des personnages héroïques, capables de manier aussi bien l'épée que la magie pour parvenir à leurs fins. Au cours de leurs aventures, ils affrontent des créatures monstrueuses et font face à de nombreux dangers. Ils explorent un monde inconnu imprégné de légendes et de mystères. Ils rencontrent des alliés et des ennemis haut en couleurs. Ces aventures s'articulent souvent autour d'une ou plusieurs quêtes, des objectifs qui tiennent à cœur aux personnages et qui sont leur raison d'être. Faire triompher le Bien, protéger le monde de la destruction ou permettre à sa famille de tirer son épingle du jeu dans une lutte incessante pour le pouvoir sont autant d'objectifs et de quêtes habituelles des mondes d'*heroic fantasy.*

Un monde d'aventures

Dans ***Héros & Dragons,*** les joueurs interprètent des héros aux aptitudes complémentaires qui se regroupent avec un objectif commun. Même si chaque personnage nourrit des ambitions personnelles et dispose de capacités et de compétences qui lui sont propres, l'accent est mis sur l'entraide entre les héros et sur la quête héroïque : une aventure que les PJ vivent ensemble et qui les mène à avoir une réelle influence sur le monde dans lequel ils évoluent.

Au début de leur histoire, les PJ sont des aventuriers en devenir. Ils se sont déjà distingués du commun des

Les mythologies

La **fantasy** est largement inspirée des nombreux récits mythologiques, en particulier les mythologies grecque, latine, nordique et arthurienne. N'hésitez jamais à piocher des idées dans d'anciens contes ou récits issus de celles-ci. Et si vous souhaitez ajouter une dose d'exotisme, n'hésitez pas non plus à aller dénicher des idées dans des mythologies plus lointaines géographiquement : les contes slaves ou orientaux, les mythes d'Inde ou de Chine, ou bien encore les légendes de l'Amérique précolombienne ou des anciens royaumes d'Afrique.

La fantasy

Il existe un grand nombre d'œuvres et de sagas d'**heroic fantasy**, mais voici une liste extrêmement courte, forcément partiale et incomplète, de quelques œuvres majeures qui vous emmèneront à la découverte de ces univers.

Le Seigneur des Anneaux et **Bilbo le Hobbit**, de J.R.R. Tolkien
Conan, de Robert E. Howard
Harry Potter, de J.K. Rowling
Janua Vera et **Gagner la guerre**, de Jean-Philippe Jaworski
La Quête d'Ewilan et **Le Pacte des Marchombres,** de Pierre Bottero
La Compagnie Noire, de Glen Cook
Le Trône de Fer, de George R.R. Martin
Neverwhere, de Neil Gaiman
Les Chroniques des Crépusculaires, de Mathieu Gaborit
Le cycle des Derynis, de Katherine Kurtz
Les Chroniques de Lancedragon, de Margaret Weis et Tracy Hickman



mortels, mais n'en sont encore qu'aux premiers balbutiements de leur carrière. À mesure des scénarios, ils font face à des périls de plus en plus grands, résolvent des énigmes de plus en plus retorses, affrontent des adversaires de plus en plus puissants. Chaque scénario leur permet d'acquérir de nouvelles capacités, d'être de plus en plus compétents et d'être reconnus comme des figures montantes de l'univers de jeu.

Les thèmes et les univers de jeu peuvent considérablement varier. Comme pour les scénarios, il est envisageable de créer votre univers de toutes pièces, en vous inspirant éventuellement d'œuvres littéraires ou cinématographiques. Mais il est aussi possible de vous procurer des univers et des cadres de jeux publiés, qui fournissent de nombreux conseils et des pistes d'aventures toutes faites. Toutefois, quels que soient les scénarios employés, trois aspects sont primordiaux dans toute partie de ***Héros & Dragons*** :

- L'exploration et le voyage. Une large part de la *fantasy* s'appuie sur la découverte de mondes imaginaires étranges, magiques et merveilleux. Les univers de ***Héros & Dragons*** traitent souvent de civilisations ou d'empires disparus, de magie oubliée et de contrées lointaines et exotiques. Les PJ sont des aventuriers qui ont quitté le confort de leur foyer pour arpenter les routes du monde. Le voyage et la découverte doivent être omniprésents. À plus petite échelle, les PJ explorent aussi chaque situation qui leur est proposée : le dialogue entre le MJ et les joueurs est déjà une forme d'exploration.

- Les interactions sociales. Les univers de ***Héros & Dragons*** sont des mondes vivants et colorés où évolue un grand nombre de personnages différents. Même si l'histoire doit être centrée sur les PJ, il est indispensable qu'ils interagissent avec les autres habitants de leur univers. Qu'il s'agisse d'un PNJ mineur qui n'apparaît que dans une seule scène ou de l'adversaire principal des PJ qu'ils pourchassent depuis plusieurs scénarios, le rôle du MJ est de donner vie à tous ces personnages et d'en faire des moteurs d'histoire. Plus les PNJ sont « *vivants* » et crédibles, plus ils interagissent avec les PJ, plus les joueurs ont le sentiment de s'immerger dans un véritable monde parallèle qui n'existe que dans leur imagination.

- Le danger et les obstacles. Les héros de vos mondes imaginaires seront confrontés à de multiples situations dangereuses. Bien entendu, cela inclut un certain nombre d'affrontements et de combats avec des ennemis fantastiques et redoutables, source inépuisable d'amusement, de tactiques et d'émotions fortes. Mais même un voyage anodin peut se transformer en situation mortelle : dangers naturels, maladies et poisons peuvent neutraliser un aventurier aussi sûrement qu'une épée à deux mains. Enfin, il est des situations qu'aucun coup d'épée ne peut résoudre. Les personnages de ***Héros & Dragons*** se doivent de surmonter tous ces obstacles afin de mériter le titre de héros.

Lire et utiliser ce livre

Une chose essentielle : il n'est pas nécessaire de lire cet ouvrage d'un trait avant de commencer à jouer, et encore moins de le connaître sur le bout des doigts. Après cette introduction, vous aurez déjà une vision d'ensemble de comment fonctionne une partie de ***Hé-***

ros & Dragons. Ce manuel est avant tout conçu pour servir de référence au moment de la création des personnages et en cours de partie. D'autre part, les personnages nouvellement créés ne disposent que d'un ensemble assez limité de capacités. En conséquence, ne soyez pas effrayé par la quantité d'informations proposée. Allez-y pas à pas et n'hésitez pas à ignorer les passages qui ne vous intéressent pas dans l'immédiat.

L'ouvrage est organisé en trois parties :

» La première partie concerne **la création et la personnalisation des PJ.** Si vous êtes joueur, c'est la partie qui vous intéresse le plus. C'est elle qui contient toutes les options pour les personnages et qui vous donne toutes les clés pour créer l'alter ego dont vous allez imaginer les aventures. Le MJ doit aussi s'intéresser à cette partie, mais sans forcément se plonger dans tous les détails des aptitudes et capacités de chaque type de personnage.

» La deuxième partie concerne les **règles du jeu et les mécaniques de résolution** des actions des personnages, c'est-à-dire la plupart des règles qui seront utilisées pendant la partie à mesure que l'histoire se déroule. C'est cette partie que le MJ doit lire avec le plus d'attention afin d'être en mesure de réagir aux décisions des joueurs et aux actions de leurs personnages. Il sera toujours possible de s'y référer en cours de partie, mais plus le MJ et les joueurs maîtriseront ces règles, plus la partie sera fluide.

» La troisième partie rassemble en annexe des informations auxquelles il est important de se reporter en cours de partie, et en particulier **la liste des sortilèges.** Les personnages lanceurs de sorts et le MJ, qui devra gérer certains adversaires capables de lancer ces mêmes sortilèges, s'intéresseront particulièrement à ces annexes. Toutefois, s'il est important de connaître les règles de magie de base – qui tiennent en quelques pages – présentées dans la deuxième partie de l'ouvrage, il n'est pas nécessaire de connaître les effets précis de l'ensemble des sorts. Ces derniers sont classés par ordre alphabétique, et il est donc très simple de s'y référer en cours de partie. Des joueurs qui interprètent un lanceur de sorts pourraient même disposer de leur propre exemplaire de ce livre et s'en servir comme d'un grimoire en cours de partie.

Quelques règles fondamentales

Les personnages

Les personnages de ***Héros & Dragons*** sont décrits sur une fiche de personnage. Vous en trouverez un exemple à la fin du présent ouvrage. Cette fiche contient plusieurs informations chiffrées qui transcrivent les aptitudes et les savoir-faire de votre alter ego. Parmi les plus importants se trouvent les caractéristiques. Dans ***Héros & Dragons,*** elles sont au nombre de six : la Force, la Dextérité, la Constitution, la Sagesse, l'Intelligence et le Charisme. Selon ses valeurs de caractéristiques, un personnage dispose de bonus ou de malus qu'on applique lorsqu'il tente d'accomplir une action. C'est le type d'action et la situation qui déterminent quelle caractéristique utiliser. Le chapitre 7, *Utiliser les caractéristiques,* pages 257-267, contient plus d'information à ce propos.

Un personnage est défini aussi par sa classe et son niveau. Le niveau du personnage (entre 1 et 20) reflète à la fois son expérience et son niveau de puissance. Un aventurier qui débute sa carrière commence au niveau 1. La classe d'un personnage définit sa manière d'agir et d'interagir avec le monde, ainsi qu'une grande partie de ses aptitudes. Un guerrier se concentre sur le métier des armes, un roublard sur l'art de la discrétion et de la surprise, un magicien manipule l'énergie magique *via* des sorts appris dans de vieux grimoires, tandis qu'un clerc canalise l'énergie de sa divinité. Bien d'autres classes existent, elles sont décrites en détail dans le chapitre 4, *Classes*, pages 110-219.

La mécanique de résolution

Même si ***Héros & Dragons*** fait appel aux différents dés disponibles, la mécanique de résolution repose sur le dé à vingt faces (d20).

Faire un test

La procédure pour déterminer si une action réussit ou non est toujours la même. L'objectif est d'atteindre ou dépasser un **degré de difficulté (DD).** Ce degré de difficulté est déterminé par les règles et par une évaluation de la situation par le MJ.

Une fois le DD établi, on applique la procédure suivante :

1. Le joueur établit tous les modificateurs qui s'appliquent à son test, par rapport aux aptitudes de son personnage. Cela inclut un modificateur de l'une des caractéristiques, un bonus de maîtrise si le personnage est particulièrement compétent, et d'éventuels bonus dus à des sortilèges, de l'équipement magique, etc.

2. Le MJ détermine tous les modificateurs de circonstances extérieures qui peuvent affecter l'action et qui ne sont pas déjà pris en compte par le DD.

3. Le joueur lance 1d20 et ajoute tous les modificateurs (bonus et/ou malus) afin d'obtenir un résultat. Si ce résultat est supérieur ou égal au DD, l'action réussit. Sinon, l'action échoue.

Selon les cas, le joueur sera au courant du DD avant le test ou non. Par exemple, Aria la voleuse est en train de crocheter une porte. Elle est particulièrement compétente et sait reconnaître une serrure de mauvaise qualité. Philippe, le MJ, lui annonce donc que le DD est de 10, un jeu d'enfant pour une aventurière de son calibre. Plus tard, elle essaie de s'approcher discrètement d'un garde dissimulé. Cette fois, le MJ n'annonce pas le DD. Il est donc impossible au joueur de savoir si son approche discrète est un succès ou non. Peut-être que le garde a entendu Aria approcher et s'apprête à lui asséner un coup d'épée ?

Les conséquences de la réussite ou de l'échec peuvent varier selon l'action et la situation. Le chapitre 7, *Utiliser les caractéristiques*, pages 257-267, fournit toutes les informations nécessaires sur la résolution des actions qui dépendent des caractéristiques.

Effectuer une attaque

Une attaque est résolue de la même manière qu'un test. La seule différence est que le degré de difficulté (DD) est remplacé par la classe d'armure (CA) de l'adversaire. De nombreuses aptitudes de classe ou des options de combat s'offrent aux joueurs pour représenter des combats dynamiques et spectaculaires. Le chapitre 9, *Combattre*, pages 282-295, est entièrement dédié à cet aspect essentiel du jeu.

Jets de sauvegarde

Certains tests particuliers, appelés jets de sauvegarde, permettent au personnage de se défendre contre une agression extérieure, qu'il s'agisse d'un sort, d'une maladie, d'un piège, d'un poison ou de toute autre source de danger. À la différence d'un test normal, vous ne pouvez pas décider de ne pas faire un jet de sauvegarde. Votre personnage peut simplement espérer le réussir afin de ne pas subir les conséquences les plus néfastes. En accord avec les règles, chaque situation impose la caractéristique dont dépend le test et la procédure de résolution reste la même. Le DD d'un jet de sauvegarde dépend de l'ampleur de la menace : niveau de puissance d'un lanceur de sort, virulence d'un poison ou d'une maladie, etc. Vous trouverez plus d'information sur les jets de sauvegarde dans le chapitre 7, *Utiliser les caractéristiques*, pages 257-267.

Avantage et désavantage

Certaines situations sont transcrites en termes de jeu par un *avantage* ou un *désavantage* pour le personnage, plutôt que par un modificateur. Lorsque c'est le cas, au moment de résoudre l'action ou le jet de sauvegarde, lancez deux dés à vingt faces au lieu d'un seul.

Lorsque votre personnage a l'*avantage* sur un test ou une attaque, vous conservez le résultat le plus élevé. Lorsque votre personnage a un *désavantage*, vous conservez le résultat le plus bas. Par exemple, imaginons que vous lancez 2d20 et obtenez 14 et 2. Si vous avez l'*avantage*, votre résultat est 14. Si vous avez un *désavantage*, il est de 2. Si, pour un même jet, un personnage obtient *avantages* et *désavantages*, les deux effets s'annulent et le joueur ne jette qu'un seul d20.

Cas particuliers

Règle par exception

Cet ouvrage propose des règles qui gouvernent la manière dont le jeu est joué et les actions des personnages résolues. Ces règles constituent un canevas sur lequel repose l'ensemble du jeu. Toutefois, de nombreux aspects du jeu viennent contredire ce canevas ou l'altérer. Traits raciaux, capacités de classes, sorts, dons ou objets magiques sont autant d'éléments qui peuvent remettre en cause la règle générale.

Il est extrêmement important de comprendre ceci : **l'exception a toujours priorité sur la règle générale.**

Ainsi, la règle par défaut est que chaque personnage attaque une fois l'adversaire lorsqu'il utilise l'action *attaquer* pendant son tour. Mais si une capacité du personnage lui permet d'attaquer deux fois en une seule action, alors la règle générale cède le pas à cette capacité, pour ce personnage.

Arrondis

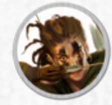
Lorsque vous divisez un nombre et obtenez une fraction, il faut toujours arrondir à l'entier inférieur même si la fraction est supérieure à 0,5. Par exemple, 25 divisé par 2 donne 12 (12,5 arrondi à 12), et 11 divisé par 3 donne 3 (3,67 arrondi à 3).



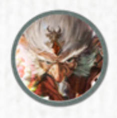
EXEMPLE DE PARTIE

Voici un exemple de ce que peut donner une situation de jeu de rôle autour d'une table. Philippe est le **MJ**. Isabelle, Akim et Lionel sont les joueurs. Le personnage d'**Isabelle** est **Thessandreïla**, une rôdeuse experte de la vie sauvage accompagnée de son lynx. **Lionel** interprète **Horace Balanime**, un vieux mage gnome un peu gâteux. Enfin, **Akim** est un paladin sans peur et sans reproche nommé **Amaurion**.

Philippe (MJ) : *Vous avez suivi la piste du sorcier maléfique Nezrar et elle vous a mené jusqu'aux ruines d'un château, perdues dans les montagnes. Vous avez grimpé toute la journée. Le soir approche alors que vous apercevez enfin le château. Les murs sont en partie écroulés, mais la porte principale semble encore solide. Un pont-levis abaissé traverse un précipice de six ou huit mètres de large. Cela semble être le seul moyen d'entrer. Tout est calme aux alentours. Que faites-vous ?*



Isabelle : *J'essaie de me cacher avec mon lynx pour ne pas être vus depuis les ruines. J'invite mes compagnons à me suivre.*



Lionel : *Je continue à marcher sur le chemin, courbé sur mon bâton, et en demandant si nous sommes bientôt arrivés.*



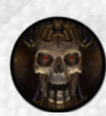
Akim : *Je prends le vieux gnome par l'épaule et je le guide vers la cachette qu'a dénichée la rôdeuse.*

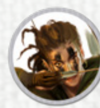
Philippe (MJ) : *Vous trouvez un buisson et un rocher derrière lesquels vous abriter. Vous observez les ruines qui se trouvent à quelques dizaines de mètres à peine. Alors que le jour s'allonge, vous apercevez un mouvement au-dessus de l'ancien pont-levis et une torche qu'on allume. Le lynx de Thessandreïla grogne légèrement en humant l'air. Qu'est-ce que vous faites ?*



Akim : *Je jette un œil. Est-ce qu'ils ont l'air de nous avoir aperçus ?*

Philippe (MJ) : *La lumière de la torche éclaire un instant à travers les meurtrières, puis disparaît. Vous retenez votre souffle, mais vous n'entendez aucun son ou ne voyez rien qui vous laisse penser qu'ils vous ont vus.*





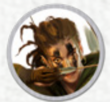
Isabelle : *Hm, étrange quand même, qu'ils aient éteint leur torche. Ils nous ont peut-être aperçus. Je propose que Thessandreïla aille voir ce qu'il en est en s'approchant discrètement du pont-levis.*



Akim : *D'accord. Amaurion dégaine doucement sa lame, au cas où.*

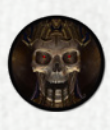


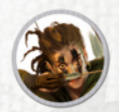
Lionel : *Horace peut lancer un sort d'invisibilité. Qu'est ce que vous en dites ?*



Isabelle : *Avec le soir qui tombe et les capacités de Thessandreïla, je pense qu'elle peut s'en tirer toute seule. Mieux vaut qu'Horace conserve ses sorts. Je dis à mon lynx de rester tranquille, puis je me dirige discrètement vers le pont-levis, en utilisant au maximum les buissons et les abris que je peux dénicher.*

Philippe (MJ) : *Ok. Fais-moi un test de Dextérité. Tu peux utiliser ton bonus de maîtrise puisque Thessandreïla maîtrise la compétence Discrétion.*





Isabelle *(lance un d20)* : *17, plus mon bonus de maîtrise de +2 et mon bonus de Dextérité de +3. Ça fait 22.*

Philippe (MJ) : *Tu trouves sans problème un petit fossé qui te permet de suivre le chemin discrètement jusqu'à quelques mètres à peine de l'entrée. De l'autre côté du pont-levis, tu aperçois un garde dissimulé dans un renfoncement. Il regarde dans la direction où se trouvent Amaurion et Horace. À la main, il semble tenir un gourdin, mais l'odeur de fumée t'indique qu'il s'agit de la torche qu'il était en train d'allumer et qu'il a éteinte précipitamment. Qu'est-ce que vous faites ?*



(…)







1: CRÉATION

DU PERSONNAGE

Vous avez hâte de vivre vos premières aventures de ***Héros & Dragons,*** c'est légitime, mais il vous faut auparavant créer votre personnage. Pour nombre de joueurs, le moment de la création d'un alter ego imaginaire est spécial, un avant-goût du jeu proprement dit, et l'occasion d'exprimer ses goûts et ses envies. Prenez le temps de profiter de ce moment privilégié. En principe, le personnage que vous créez va vous accompagner dans de multiples aventures, à moins qu'il ne connaisse un destin funeste. Mais trêve de pessimisme, vous êtes là pour créer un héros qui aura une longue vie et dont les exploits seront chantés encore plus longtemps ! Alors ne bâclez pas cette phase de jeu, et assurez-vous que votre personnage vous plaise véritablement.

Commencez par vous munir d'un crayon, d'une gomme, d'une feuille de brouillon, d'un set de dés et d'une feuille de personnage. Au besoin, imprimez ou-photocopiez celle qui est située à la fin de cet ouvrage page 422-423. Vous voici prêt à débuter.

Non, pas tout à fait, il vous manque encore un MJ. Bon, à vrai dire, vous pouvez tout à fait créer un personnage tout seul dans votre coin. Vous pouvez même le faire juste pour vous amuser. Mais si vous savez avec qui vous allez jouer, mieux vaut qu'il soit présent. Ou au moins, qu'il vous expose quelques recommandations en amont. En effet, le MJ a la charge de choisir et de développer le monde dans lequel votre personnage va évoluer. Alors si vous décidez que votre alter ego sera un elfe ensorceleur, mais que votre MJ a prévu un monde où les elfes ont mystérieusement disparu et où la magie est hors-la-loi, il risque de refuser votre personnage. Et même s'il l'acceptait, votre façon de jouer ce personnage risque de ne plus du tout correspondre à ce dont vous aviez rêvé.

En un mot, personnage et monde sont intimement liés, il est donc de bon aloi à cette étape que le MJ vous présente succinctement le monde dans lequel vos aventures se déroulent. Cela vous permettra d'éviter les incohérences, mais quelques idées originales peuvent aussi naître de ce moment d'échange. Durant toute la phase de création de personnage, n'hésitez pas à poser des questions à votre MJ. Plus vous dialoguerez, plus vous avez de chance que votre personnage soit bien intégré à l'univers dans lequel il évolue.



1. Choisir un rôle

« Qui je veux. Je peux être qui je veux… » Louise réfléchit un moment. Des images défilent dans sa tête. Une retient toute son attention. « Je vais être robuste. Je vais cogner dur. Je vais parler haut et fort. Je serai une naine, épaisse comme la pierre, têtue comme une bourrique, douce comme une tempête. Bardée de métal, maniant une hache de bataille et un écu de fer, je serai le cauchemar des peaux-vertes. Sur mon passage, les têtes vont voler et les regards se détourner. Je serai une combattante sans égal, la fierté et l'unique enfant de mon père, grand forgeron de la cité des forges d'airain. Je suis Brunehilde, première hache du clan des Brisenclume ! » Louise se surprend à parler à voix haute. Elle s'est levée de sa chaise. Elle éclate de rire et se rassoit. Sur sa feuille, elle raye « allure féroce » et marque à la place « rire tonitruant ». Elle est déjà dans son personnage.

Avant de commencer à parler règles, vous devez avoir une **idée du personnage** que vous aimeriez incarner. Quel rôle allez-vous choisir, quel type de personnage ? Un combattant redoutable (guerrier, barbare, moine) ? Un individu plutôt discret et astucieux (roublard, barde) ? Un puissant utilisateur de magie (magicien, ensorceleur, sorcier) ? Un être amoureux de la nature (druide, rôdeur) ? Ou enfin un héros au service des autres ou d'une cause qui le dépasse (clerc, paladin) ?

Une race vous fait-elle plus envie qu'une autre ? Peut-être souhaitez-vous jouer le cliché parfait : un nain guerrier, une elfe magicienne, un demi-orc barbare? Ou, au contraire, prendrez-vous le contre-pied des conventions : un moine demi-ogre, un paladin gnome ou un barbare halfelin ?

Si vous n'avez pas déjà une idée, essayez de vous inspirer des films que vous avez vus récemment ou des livres que vous avez lus. Vous pouvez tout à fait vous inspirer d'un personnage d'un autre genre et le transposer. À quoi ressemblerait Indiana Jones ou Sherlock Holmes dans un cadre médiéval-fantastique ? Par exemple, Tarzan, renommé Thorson (littéralement fils de Thor) pour sonner nordique, pourrait devenir un demi-orc abandonné par sa mère une nuit d'orage dans une forêt hostile. Recueilli par un vieux moine aveugle plutôt que par des singes, il aurait alors appris l'art du combat à mains nues.

Si vous manquez d'inspiration, feuilletez tout simplement la première partie de cet ouvrage et cherchez la race et la classe qui vous font envie. N'hésitez pas non plus à vous baser sur une illustration qui éveille votre imagination. Internet est un moyen simple de trouver des centaines d'illustrations avec quelques mots-clés

Les autres joueurs

Lorsque vous créez votre personnage, la présence de vos futurs compagnons de jeu est une condition qui n'est pas obligatoire, mais qui peut être souhaitable. En effet, un peu de concertation au moment du choix du rôle de chacun permettra de constituer un groupe d'aventuriers plus cohérent et sans doute mieux armé pour affronter les périls à venir. Toutes les combinaisons de races et de classes sont possibles au sein d'un groupe, mais peut-être n'avez-vous pas envie de jouer la même race ou la même classe que les autres. Bien entendu, cela est aussi valable pour les grands types de rôle : combattant, lanceur de sorts, soigneur ou encore filou. À l'inverse, si vous choisissez de jouer un elfe qui déteste les nains et qu'un autre joueur choisit de jouer un nain qui déteste les elfes, il serait plus prudent d'en discuter un peu entre vous, afin de déterminer de quelle façon vous allez cohabiter. Autant un tel choix peut s'avérer source d'amusement et de franches rigolades s'il est accepté des deux joueurs et bien géré, autant il peut vite devenir un poison pour le jeu s'il dégénère en un conflit stérile entre personnages, voire entre joueurs. C'est aussi au MJ de vous aider à gérer cet aspect de la création de personnage, en particulier si tous les joueurs ne sont pas présents et qu'il a déjà une idée des personnages des joueurs absents. Là encore, le dialogue est votre meilleure arme afin de créer un groupe de personnages à la fois intéressant à interpréter, amusant à jouer et doté de solides aptitudes.



tels que fantasy, guerrier ou elfe. Parfois, une bonne illustration vaut mieux qu'un long discours.

Prenez votre temps, cette étape est la plus importante de toute, il faut éviter l'erreur de casting ! Définissez une orientation générale, vous pourrez préciser votre idée durant les étapes suivantes. N'oubliez pas que vous ne jouerez pas seul et que votre concept doit s'accorder avec le choix des autres joueurs de votre groupe (voir encart) et le cadre de jeu. Les aventures de ***Héros & Dragons*** sont généralement conçues pour un groupe aux compétences et aptitudes complémentaires. Ce n'est en rien une obligation, mais si vous optez pour un groupe plus spécialisé, attendez-vous à avoir du mal à résoudre certaines situations. Là encore, restez à l'écoute des conseils et suggestions de votre MJ.

Brunehilde Brisenclume, étape 1

Brunehilde Brisenclume est le fil rouge qui vous conduira à travers toutes les étapes de ce chapitre consacré à la création de personnages. Comme vous l'avez vu, Louise n'a pas eu de problème pour définir son rôle : une naine en armes, une combattante. Ces quelques mots suffisent pour l'instant à définir son concept. Les autres points importants, autant que les détails, seront définis durant les étapes suivantes.

2. Choisir une race

Vous aviez peut-être une idée assez précise de la race de votre personnage dès l'étape du concept et du choix d'un rôle au sein du groupe. Ou bien votre concept ne s'appuie pas sur une race en particulier. Il est désormais temps d'examiner cet aspect plus en détails. En particulier, vous souhaitez vérifier les points spécifiques à chaque race et vous assurer que vous faites le bon choix.

Gardez à l'esprit que certaines races sont plus communes que d'autres ou mieux intégrées dans le cadre de jeu proposé par votre MJ. Par défaut, la race la plus courante et la plus versatile est la race humaine. Les elfes, les nains et les halfelins viennent juste après et conviennent généralement à des personnages plus spécialisés. Si vous n'avez pas vraiment envie d'exotisme ou d'une interprétation délicate, ou bien si l'univers de votre MJ ne s'y prête pas, cantonnez-vous à ces valeurs sûres. Sinon, un éventail plus large s'offre à vous : sang-dragon, gnome, demi-elfe, demi-orc, tieffelin, aasimar, demi-ogre, félys, homme serpent.

Intéressez vous aussi aux différents peuples qui constituent votre race. Seules les races les plus classiques et les plus communes proposent cette option. Il s'agit de variantes culturelles ou physiques mineures, mais néanmoins importantes en termes techniques.

Le chapitre 2, *Races*, pages 34-71, donne plus de détails sur chaque race et chaque variante. N'hésitez pas à vous y référer pour obtenir de plus amples informations sur l'interprétation et la technique associées à chacune d'entre elles. Lisez attentivement les textes qui décrivent la race que vous avez choisie, vous y découvrirez des informations culturelles importantes sur la société où votre personnage a vécu et sa façon de voir le monde.

Chaque race fournit aussi des éléments techniques, les traits, que vous devez recopier sur votre feuille de personnage, ainsi que votre vitesse de déplacement et les langues que connaît votre personnage. Certains traits peuvent aussi être inscrits sur votre brouillon.



Par exemple, les augmentations de caractéristiques ne servent qu'à l'étape 5. D'autre fois, il vous est demandé de choisir une compétence ou des outils associés. Vous pouvez noter les propositions et attendre d'en savoir un peu plus avant de faire votre choix. En effet, d'autres étapes du processus de création de votre personnage vous permettent de faire des choix similaires. Il est plus sage d'attendre d'avoir une vue d'ensemble pour arbitrer entre les diverses possibilités.

Brunehilde Brisenclume, étape 2

Louise sait déjà que Brunehilde est une naine mais, en lisant le chapitre des races, elle s'aperçoit que les nains comptent pas moins de trois peuples jouables. Après avoir bien examiné les différentes possibilités, elle choisit d'incarner une naine des tertres, qui lui semble le mieux correspondre à sa vision. Elle inscrit les traits raciaux du nain et du nain des tertres sur sa feuille de personnage et note dans un coin ses augmentations de caractéristique : +2 en Constitution et +1 en Sagesse.

3. Choisir un historique

Votre race détermine le peuple au sein duquel vous êtes né, mais cela ne suffit pas à vous définir. Votre milieu social, le métier de vos parents ou des événements-clés de votre jeunesse sont aussi extrêmement importants. Qu'avez-vous appris avant de partir à l'aventure ? Quelles étaient vos conditions de vie, votre quotidien, votre métier ? Comment cela a-t-il influencé votre personnalité, vos idéaux ? Les historiques sont conçus pour vous aider à répondre à ces questions. Ils fournissent à la fois des éléments techniques et des conseils d'interprétation représentatifs de cette période de votre vie. Référez-vous au chapitre 3, *Personnalité et historique*, pages 73-109, pour plus de détails.

Le choix de votre historique vous permet aussi de **différencier votre personnag**e au-delà de sa seule classe. En cherchant des combinaisons logiques ou atypiques, vous donnez un relief totalement différent au rôle que vous avez choisi d'interpréter. L'ancien soldat qui a été blessé et soigné par un temple est devenu clerc (historique militaire, classe clerc). Le paysan qui a rencontré un mage a décidé de maîtriser la magie à ses côtés (historique villageois, classe magicien). Le vaurien qui a grandi dans les bas quartiers d'une grande cité est devenu le garde du corps d'un responsable de guilde (historique orphelin, classe guerrier). Etc.

Chaque historique vous permet d'obtenir la maîtrise de deux compétences (cochez les cases correspondantes sur votre feuille de personnage) et parfois d'un ou plusieurs outils ou véhicules (notez-les dans le cadre intitulé *Autres maîtrises & langues*). Ici aussi, chaque grande catégorie d'historique présente plusieurs variantes. Si vous choisissez l'une d'elle, souvenez-vous que les compétences ou l'équipement de ces variantes ne s'ajoutent pas à celles de l'historique de base mais les remplacent. Enfin, si vous avez une idée précise de l'historique de votre personnage, mais qu'aucune des propositions ne vous convient, n'hésitez pas à discuter avec votre MJ pour essayer d'adapter un historique existant, ou même d'en créer un nouveau.

Brunehilde Brisenclume, étape 3

Louise passe en revue les différents historiques. La première idée qui lui vient à l'esprit consiste à choisir l'historique de militaire. Après tout, cela est parfaitement cohérent avec la vision qu'elle a de son personnage. Mais, en discutant avec son MJ, elle finit par s'orienter vers un artisan, membre d'une

Homme-serpent

Demi-orc

Sangdragon

Demi-ogre

guilde. La forge est une histoire de famille chez les Brisenclume, depuis que Trud Brisenclume, qui donna son nom au clan, brisa pas moins de sept enclumes pour forger la hache du roi Ulmard le Pieux dans de l'acier étoilé.

Louise choisit son trait de personnalité et son idéal, mais s'en remet au hasard pour son lien et son défaut. Elle coche ses deux compétences Athlétisme et Perspicacité et choisit la maîtrise des outils de forgeron et des outils de joaillier. Enfin, elle note son équipement.

4. Choisir une classe

Une classe représente une façon d'affronter les dangers de la vie d'aventurier, une carrière plutôt qu'un véritable métier. Les différentes classes sont présentées au chapitre 4, *Classes*, pages 110-219. Il est à présent temps d'en sélectionner une. En fonction de votre réflexion initiale sur le concept de votre personnage, plusieurs classes peuvent parfaitement convenir. Ainsi, un combattant peut être un barbare, un guerrier, un paladin ou même un rôdeur ou un moine. Préférez-vous le côté sauvage et violent du barbare, la maîtrise et les aptitudes du guerrier, l'idéal parfois difficile à suivre du paladin, les compétences en milieu naturel du rôdeur ou la flamboyance des arts martiaux du moine ? Si vous n'avez pas une idée précise des aptitudes que vous souhaitez pour votre personnage, essayez d'identifier les circonstances pendant lesquelles votre personnage doit briller, ou bien sa manière de faire. Sera-t-il plutôt un adepte du combat au corps-à-corps ou à distance ? Quelqu'un qui manipule la magie ou les armes ? Un personnage capable d'aider ses compagnons et de les rendre meilleurs ? Plus à l'aise en milieu urbain ou dans la nature ? Préférant les solutions directes (et souvent violentes) ou la ruse et les stratagèmes ? Autant de réponses qui devraient vous permettre, avec votre MJ, de limiter la liste des classes qui conviennent au personnage.

La classe définit toutes les aptitudes particulières de votre personnage, tout ce qui le distingue des gens ordinaires. Ce sont ces aptitudes qui font de lui un héros et qui lui permettront un jour de surmonter des défis dont le commun des mortels ose à peine rêver. Bien entendu, le personnage débute avec un nombre d'aptitudes restreint mais, à mesure de ses aventures et de sa progression, il aura accès à des capacités de plus en plus puissantes. Enfin, outre ces aptitudes, la classe du personnage détermine aussi les armures, armes, compétences, outils et jets de sauvegarde dont il a la maîtrise.

Maîtriser une action ou un objet vous permet soit d'être autorisé à l'utiliser (dans le cas des armes et des armures), soit d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests que vous effectuez. Ce bonus dépend de votre niveau. Inscrivez sur votre feuille de personnage toutes les **aptitudes** et les maîtrises dont votre personnage bénéficie au niveau 1.

Au moment du choix de la classe de votre personnage, même s'il n'est encore que niveau 1, veillez à porter attention aux aptitudes de la classe à plus haut niveau, notamment les archétypes disponibles. Chaque archétype est une sorte de spécialisation. Vous serez amené à sélectionner l'un d'entre eux lors de la progression du personnage. Au-delà de la seule classe, vous devez avoir une idée à peu près claire de l'archétype (ou des archétypes) qui vous intéresse. Bien entendu, les aléas de l'aventure peuvent venir contrarier vos plans, mais ceci est le propre de la vie d'aventurier.

Niveau

Le niveau représente l'expérience acquise par le personnage et sa capacité à surmonter des épreuves de plus en plus difficiles ou à affronter des créatures de plus en plus dangereuses. Un personnage de niveau 1 est un aventurier débutant, un personnage de niveau 10 est devenu un puissant héros, tandis que le niveau 20 représente l'ultime aboutissement et un statut de légende vivante. Expérience et passage de niveau vous seront présentés ultérieurement.

En règle générale, **chaque personnage débute sa vie d'aventurier au niveau 1**. Il est exceptionnellement possible que ce ne soit pas le cas. L'exemple le plus courant concerne un personnage qui doit rejoindre un groupe déjà expérimenté. Dans ce cas, vous devrez considérer que votre personnage a déjà vécu de nombreuses aventures et vous serez peut-être amené à imaginer les événements les plus marquants de sa carrière. Toutefois, cette procédure doit être réservée à des joueurs expérimentés, car plus le niveau d'un personnage est élevé, plus il est complexe à jouer. Nous vous le déconseillons très vivement si vous êtes débutant.

Sorts

Si vous avez opté pour une classe de lanceur de sorts, vous disposez sans doute d'un certain nombre de sortilèges à choisir parmi la liste des sorts disponibles. Pour ce faire, vous pouvez consulter les listes présentées dans le chapitre 11 *Lancer des sorts*, *Listes de sorts par classe,* pages 312-319, ainsi que, *Description des sorts*, pages 320-413.

Brunehilde Brisenclume, étape 4

Louise est parfaitement consciente du rôle qu'elle souhaite pour Brunehilde : une combattante sans égal. Mais, au moment de choisir sa classe, elle est prise d'un doute et hésite entre un guerrier et un paladin. Dans les deux cas, elle imagine Brunehilde comme une championne de son clan, toujours en première ligne, dont l'armure rutilante est crainte de tous ses ennemis. Finalement, elle préfère ne pas s'encombrer de sortilèges ou des contraintes du serment de paladin, et opte pour l'expertise de combattant du guerrier.

5. Déterminer les caractéristiques

Vous avez désormais une idée précise et claire des origines et des aptitudes de votre personnage. Il est maintenant temps de déterminer ses caractéristiques. Être un guerrier est une chose, mais quel type de guerrier, exactement ? Qui écrase ses adversaires de sa puissance physique, ou qui mise plutôt sur la vitesse et la précision, en virevoltant sur le champ de bataille ? Sa classe confère à votre personnage ses aptitudes, mais ce sont ses caractéristiques qui déterminent ses forces et ses faiblesses. Dans ***Héros & Dragons,*** ces caractéristiques sont au nombre de six. Chacune reflète un pan entier des capacités du personnage.



La **Force** mesure la puissance physique du personnage : sa taille, sa musculature, sa vigueur. Elle lui permet de mieux utiliser ses armes de corps-à-corps, que ce soit en termes d'attaque ou de dégâts, de soulever de lourdes charges, d'immobiliser plus aisément un adversaire, etc.

La **Dextérité** mesure à la fois la rapidité, la souplesse et l'adresse du personnage. Elle est utile afin d'agir avant l'ennemi, d'utiliser des armes en finesse ou avec précision, et dans toutes les actions qui requièrent soit de la précision et du doigté, soit le sens de l'équilibre et de l'agilité.

La **Constitution** traduit la robustesse, la santé et la vitalité du personnage. Une forte Constitution permet de mieux résister aux dégâts, aux maladies et aux poisons. Elle permet d'ignorer la fatigue et les rigueurs de la vie d'aventurier.

L'**Intelligence** correspond à la vivacité d'esprit, à la mémoire et aux capacités de déduction du personnage. À sa culture générale, aussi. Tout ce qui nécessite de la réflexion et une certaine compréhension du monde passe par cette caractéristique.

La **Sagesse** mesure l'intuition et la perspicacité du personnage, sa capacité à tirer des conclusions valides de ce qu'il perçoit, devine ou ressent.

Le **Charisme** traduit les aptitudes sociales du personnage et sa personnalité. C'est le Charisme qui permet de persuader, d'enjoliver ou d'attirer les regards sur soi au moment opportun.

Plus d'informations sont fournies sur ces six caractéristiques au chapitre 7, *Utiliser les caractéristiques,* pages 257-267. Pour un humain, la moyenne de la valeur de chaque caractéristique est de 11. Au-dessous d'une valeur de 8, l'individu est particulièrement faible dans ce domaine : chétif, maladroit, un tantinet idiot ou socialement inadapté. À partir d'une valeur de 14 dans une caractéristique, le personnage peut être considéré comme particulièrement doué dans ce domaine : fort, adroit, solide, intelligent ou affable. À partir de 18, le personnage fait partie des quelques individus exceptionnels qui sont du matériau dont on fait les légendes.

Chaque race confère certains modificateurs aux caractéristiques. Chaque classe décrit les caractéristiques importantes qu'il vous faut privilégier. Gardez cela en tête au moment de déterminer vos caractéristiques avec l'une des méthodes suivantes. Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients. À ce niveau, c'est votre MJ qui a le dernier mot sur la ou les méthodes disponibles et sur le niveau de puissance de sa campagne.

Niveau de puissance

Les valeurs et les modificateurs de caractéristiques de votre personnage ont une grande influence sur une partie de ***Héros & Dragons***. Ce sont souvent les modificateurs, surtout à bas niveau, qui vont faire la différence entre une action d'une simplicité élémentaire et un véritable défi. Nous vous proposons donc dans ce qui suit trois niveaux de puissance, afin de créer des personnages sur mesure.

Courageux. Votre personnage n'est pas particulièrement fort, adroit ou intelligent. Il se situe dans la



moyenne de sa race. Cela ne l'empêchera pas de devenir un héros, mais le chemin risque d'être un peu plus ardu. Il ne peut pas survivre sans ses compagnons, et peu de ses amis ou parents croient qu'il échappera à la faucheuse. À privilégier pour des joueurs expérimentés ou qui souhaitent s'imposer un défi supplémentaire.

Héroïque. Votre personnage a des capacités supérieures à la moyenne, mais avec au moins une faiblesse. Même s'il peut se tirer seul de certaines situations, il doit compter sur ses compagnons afin de franchir tous les obstacles. Lorsqu'il est parti à l'aventure, cela n'a pas forcément surpris son entourage. C'est le niveau par défaut, conseillé dans la plupart des cas.

Légendaire. Bien avant de partir à l'aventure, votre personnage s'était déjà bâti une petite renommée suite à quelque exploit physique ou intellectuel hors du commun. Tous ses amis savaient qu'il partirait tôt ou tard à l'aventure, et nul ne lui connaît de faiblesse. Certains murmurent même qu'il serait béni des dieux. Un risque toutefois, celui de vaincre sans péril et de triompher sans gloire. Utilisez plutôt ce niveau avec de jeunes joueurs ou un groupe réduit d'aventuriers.

Méthode fixe

C'est la méthode la plus simple et la plus équitable. En fonction du niveau de puissance, vous disposez d'une série de valeurs à répartir dans les six caractéristiques de votre personnage. Si c'est votre première partie de ***Héros & Dragons***, nous vous conseillons cette méthode avec le niveau de puissance héroïque.

Table des valeurs fixes

Niveau de puissance	Valeurs de caractéristiques
Courageux	14,12,12,10,10,8
Héroïque	15,14,13,12,10,8
Légendaire	16,15,13,12,12,10

Méthode aléatoire

C'est la méthode la plus hasardeuse, qui peut donner des personnages extrêmement déséquilibrés. Lancez six fois 4d6. Conservez à chaque fois les trois meilleurs dés. Pour chaque niveau de puissance, ajustez chaque résultat selon le modificateur indiqué dans la table suivante. Une fois que vous avez déterminé six valeurs, associez chacune d'entre elles avec l'une des caractéristiques de votre personnage.

Table des modificateurs pour la méthode aléatoire

Niveau de puissance	Modificateur au résultat des dés
Courageux	-1
Héroïque	0
Légendaire	+1

Méthode par répartition

Dans cette méthode, toutes les caractéristiques du personnage débutent à 8. Vous disposez d'un certain nombre de points à dépenser. Si vous jouez au niveau de puissance courageux, vous avez le choix de diminuer une (et une seule) caractéristique jusqu'à un minimum de 6 afin d'obtenir quelques points supplémentaires. Le maximum possible pour les caractéristiques est de 15 (16 au niveau de puissance légendaire). Cette méthode vous laisse une grande latitude afin d'obtenir les caractéristiques que vous souhaitez.

Table des points de caractéristiques

Niveau de puissance	Points à répartir
Courageux	19
Héroïque	27
Légendaire	36

Table d'achat des caractéristiques

Valeur	Coût
6 (courageux)	-2
7 (courageux)	-1
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15	9
16 (légendaire)	12

Option : Tirage sans retour

Par défaut, vous assignez les six valeurs obtenues aux caractéristiques de votre choix. Pour une expérience de jeu différente, il est toutefois possible de déterminer chaque caractéristique (avec la méthode aléatoire) dans l'ordre : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse puis Charisme. Il est dès lors impossible de changer ou d'intervertir les valeurs obtenus. Si vous optez pour cette méthode, déterminer les caractéristiques devient la première étape de la création du personnage. Il vous revient ensuite de faire au mieux avec le tirage obtenu. Soyez bien conscient que les valeurs de caractéristiques pourraient par la suite guider en grande partie vos choix.



Valeurs et modificateurs

Une fois les valeurs des caractéristiques de votre personnage établies (n'oubliez pas d'appliquer les éventuelles augmentations de caractéristique de votre race), il suffit de déterminer les **modificateurs** correspondants et de les inscrire sur votre feuille de personnage. Pour chaque caractéristique, calculer le modificateur est très simple : soustrayez 10 à la valeur puis divisez par deux, en arrondissant à l'inférieur. Vous pouvez aussi consulter la table ci-dessous.

Table des modificateurs

Valeur	Modificateur
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Dés de vie et points de vie

Une fois la valeur et le modificateur de Constitution définis, il est possible de calculer les **points de vie (pv)** de départ de votre personnage. Les pv reflètent l'énergie et la forme physique du personnage, son aptitude à poursuivre le combat malgré la fatigue et la douleur. Pour plus de détails sur les points et les dés de vie, ainsi que les notions de blessure, de soins et de fatigue, consultez le chapitre 10, *Gérer la santé*, pages 296-303.

Chaque classe indique le type de **dé de vie (DV)** qu'elle utilise. Au niveau 1, votre personnage dispose du maximum possible sur ce dé, plus son modificateur de Constitution, tel qu'indiqué dans la description de chaque classe. Aux niveaux suivants, le nombre de pv obtenus est variable, mais dépend toujours du DV de la classe et du modificateur de Constitution du personnage. Ce total est le nombre maximum de pv du personnage.

Compétences et jets de sauvegarde

Vous pouvez désormais calculer vos **bonus de compétence** et de **jets de sauvegarde** et les indiquer sur votre feuille de personnage. La caractéristique utilisée par chaque compétence est précisée sur celle-ci. Le bonus de maîtrise du personnage doit aussi y être noté. Marquez les compétences et les jets de sauvegarde que votre personnage maîtrise. Le bonus de maîtrise s'ajoute alors au modificateur de caractéristique afin de calculer le bonus total. Enfin, déterminez la valeur de Perception passive du personnage, qui est égal à 10 + votre bonus de Perception.

Brunehilde Brisenclume, étape 5

Louise a lu la description de la classe de guerrier et sait donc que pour Brunehilde, les caractéristiques à privilégier sont la Force et la Constitution. Elle compte se battre en armure lourde et n'a donc que faire de la Dextérité. Louise est généralement malchanceuse aux dés et ne souhaite pas s'en remettre au hasard. Avec l'accord de son MJ, elle opte donc pour la méthode fixe (héroïque). Elle répartit les valeurs comme suit : Force 14, Dextérité 12, Constitution 15 (17 avec l'ajustement racial), Intelligence 10, Sagesse 13 (14), Charisme 8. Avec un guerrier doté d'une Constitution de 17, son total de pv est donc de 14 (10 par sa classe de guerrier, +3 via son modificateur de Constitution, +1 grâce à la ténacité naine).

Option : Équipement personnalisé

Si vous refusez l'équipement de départ de votre historique et de votre classe, vous disposez à la place d'un pécule pour acheter cet équipement. La somme dépend de l'historique sélectionné, tel qu'indiqué dans le tableau suivant.

Fonds de départ aléatoires

Historique	Fonds de départ	Historique	Fonds de départ
Brigand	3d4 x 10 po	**Membre de guilde**	5d4 x 10 po
Crapule	3d4 x10 po	**Militaire**	4d4 x 10 po
Dévot	3d4 x 10 po	**Miséreux**	5d4 po
Érudit	5d4 x 10 po	**Primitif**	3d4 x 10 po
Explorateur	4d4 x 10 po	**Sang bleu**	5d4 x 10 po
Homme de loi	5d4 x 10 po	**Serviteur**	4d4 x 10 po
Itinérant	3d4 x 10 po	**Solitaire**	3d4 x 10 po
Manouvrier	3d4 x 10 po	**Villageois**	3d4 x 10 po



6. Équiper le personnage

L'historique et la classe que vous avez choisis suggèrent un équipement de base, avec quelques choix possibles. Si vous souhaitez aller vite et que ces propositions vous suffisent, inscrivez simplement l'équipement sélectionné sur la fiche de votre personnage. Vous pouvez ensuite passer à l'étape suivante.

Si vous préférez faire un choix plus complet, le chapitre 5, *Équipement*, pages 221-239, détaille les objets les plus couramment utilisés par les héros pendant leurs aventures. Il explique aussi le fonctionnement de la monnaie et les caractéristiques des armes et armures les plus courantes. Chaque objet a une valeur (généralement exprimée en pièces d'or) et un poids. En effet, même s'il est un héros, votre personnage ne peut pas espérer transporter de trop lourdes charges sans se fatiguer et être encombré. Le chapitre 7, *Utiliser les caractéristiques*, pages 257-267, vous en dira plus à ce propos.

Classe d'armure

La **classe d'armure (CA)** de votre personnage détermine sa capacité à éviter les coups, mais aussi à les encaisser sans être blessé. Entrent en jeu à la fois la Dextérité du personnage et d'éventuels bonus d'armure et de bouclier. Le chapitre 5, *Équipement*, page 224, détaille le calcul de la classe d'armure en fonction de l'équipement du personnage. En règle générale, la CA de votre personnage est de 10 + la somme des modificateurs qui s'appliquent.

Une chose importante toutefois : pour bénéficier pleinement de la protection d'une armure ou d'un bouclier, il est nécessaire de maîtriser cet équipement. Chaque classe indique les armures maîtrisées et la possibilité d'utiliser ou non un bouclier. Porter une armure que votre personnage ne maîtrise pas vous expose à des pénalités décrites elles aussi dans le chapitre 5.

Armes et bonus d'attaque

Pour chaque arme que porte votre personnage, il vous faut maintenant calculer le **bonus à l'attaque** lorsque vous utilisez cette arme, et les **dégâts** infligés. Le bonus à l'attaque est la somme de votre bonus de maîtrise et du modificateur de caractéristique approprié :

- La Force si vous utilisez une arme de corps-à-corps. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la Force pour une arme à distance dotée de la propriété Lancer.
- La Dextérité si vous utilisez une arme à distance. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la Dextérité pour une arme de corps-à-corps dotée de la propriété Finesse.

Ce modificateur de caractéristique s'applique aussi aux dégâts de base de l'arme, qui sont indiqués dans la liste des armes au chapitre 5, *Équipement*, pages 228-229.

Brunehilde Brisenclume, étape 6

Louise a hâte de jouer et elle n'a pas particulièrement envie de perdre de temps dans la liste des armes ou des équipements. Elle opte pour une cotte de mailles, une hache d'armes, un bouclier et deux hachettes, comme le lui permet sa classe. Elle complète avec l'équipement typique de son historique de membre d'une guilde d'artisans, incluant notamment des outils et quelques pièces d'or.

La CA de Brunehilde est de 18 (16 pour la cotte de mailles, +2 pour le bouclier – son armure est lourde et elle ne tient donc pas compte de sa Dextérité). Son bonus d'attaque est identique pour la hache d'armes et les hachettes, pour lesquelles elle choisit d'utiliser sa Force : +4 (son modificateur de Force de +2 additionné à son bonus de maîtrise de +2). Elle ajoute aussi son modificateur de Force (+2) aux dégâts de ces armes.

7. Peaufiner les détails

Si vous avez suivi la procédure correctement, votre personnage est prêt à partir à l'aventure, ou presque. Vérifiez une dernière fois que toutes les informations issues de l'historique, la classe et la race de votre alter ego figurent sur sa feuille de personnage. Mais ce n'est pas tout, vous devez désormais **lui donner vie.**

Cela étant, pas la peine non plus de trop détailler. L'important, c'est que vous ayez une vision à la fois assez générale et assez précise du personnage, afin d'être en mesure de le décrire aux autres joueurs et de le mettre en scène dans l'aventure que vous proposera le MJ. C'est pendant les aventures que vous vivrez ensemble que ce personnage prendra toute sa mesure et son importance ! Voici quelques conseils pour amener une touche personnelle à votre alter ego.

Nom

Toute présentation de votre personnage passe nécessairement par un nom. Choisissez-le bien : lorsqu'il sera devenu une légende, c'est lui qui résonnera pour l'éternité. Inspirez-vous de romans ou de films, ou bien éventuellement de langues étrangères. Les langues celtiques, germaniques, orientales ou du Pacifique fournissent une source inépuisable de noms exotiques et évocateurs. N'hésitez pas non plus à vous référer à l'histoire et l'origine de certains noms modernes pour en trouver des versions plus anciennes. Par exemple, saviez-vous que la forme ancienne du prénom Audrey est Æthelthryth ?

Signification. En *fantasy*, les noms reflètent souvent l'apparence, la nature ou les compétences d'un individu : Gark le Rouge aura été surnommé ainsi à cause de son imposante tignasse rousse, Arkaam le Veule ne sera probablement pas le premier à charger l'ennemi, et Agneta Doigts-de-fée sera une tire-laine bien connue.

Culture. Toutes les cultures et toutes les races n'ont pas les mêmes habitudes au moment de nommer leurs enfants. En sélectionnant pour votre personnage un nom qui correspond à sa culture d'origine, vous contribuez à l'ambiance de la partie et à la construction de l'univers de jeu. Toutefois, il reste possible que votre personnage ait un patronyme complètement anachronique ou originaire d'une autre culture. Mais, dans ce cas, cela devrait trouver une explication dans son historique et ses origines. Le chapitre 2, *Races*, pages 35-71, fournit quelques exemples de noms typiques pour chaque race.

Origine sociale. Selon l'origine sociale du personnage, certains patronymes pourraient être plus courants que d'autre. Certains noms sonnent plus aristocratiques que d'autres et chaque strate sociale de la société a ses prénoms fétiches ou honnis. L'origine du personnage pourrait aussi transparaître dans son nom, sans pour autant être utilisé couramment : le chevalier Hank d'Urquhart se fera sans doute appeler Hank par ses amis, mais tiendra à son patronyme complet lors d'occasions plus formelles.

Apparence

L'aspect physique de votre personnage est essentiel. C'est ce qui le caractérise au premier coup d'œil auprès des autres personnages, ce que vous allez décrire aux autres joueurs, ce que vous allez visualiser lorsque vous imaginez votre personnage. Lorsque vous songez à l'apparence générale de votre personnage, il vous faut réfléchir à plusieurs éléments.

Visage. Les caractéristiques du visage nous permettent de distinguer les individus que nous rencontrons. Couleur et longueur des cheveux, couleur et forme des yeux, forme du visage, du nez, des oreilles ou du menton, pilosité faciale sont autant de paramètres qui détaillent l'apparence du visage de votre personnage.

Carrure. Au-delà de la seule apparence du visage, la carrure se reconnaît souvent au premier coup d'œil. Cela inclut la taille, la largeur des épaules, la longueur des bras ou des jambes, la taille des mains, la musculature, un éventuel embonpoint ou des rondeurs. Essayez de rester cohérent à la fois avec la race de votre personnage (voir ci-dessous) et ses valeurs de caractéristiques.

Vêtements et équipement. Votre personnage est la plupart du temps dans une tenue de voyage propice à l'aventure, avec son équipement, ses armes et son ar-

mure. Cela fait partie de son apparence générale. Inutile de faire la liste de son équipement par le menu lorsque vous le décrivez. Toutefois, certaines choses vont forcément se voir. La qualité et l'état général de ses vêtements et de son armure, par exemple. De ses bottes. Sa manière de porter ses armes. La présence d'un sac ou de sacoches. D'éventuels objets ou grigris suspendus à la ceinture.

Démarche et attitude. Jusqu'ici, vous avez donné une image statique de votre personnage. Mais il vous faut aussi l'imaginer en mouvement. Sa démarche est-elle confiante ou hésitante ? Féline ou balourde ? A-t-il tendance à laisser une distance respectueuse avec les personnes qu'il rencontre ou s'approche-t-il au contraire de manière intimidante ou menaçante ? A-t-il tendance à rester en retrait ou à s'affirmer ?

Voix et intonation. La voix est un autre aspect primordial de votre personnage, qui ne doit pas être ignoré. Ce peut être un moyen de glisser quelques indices sur son caractère ou son histoire. De quelle manière s'exprime-t-il ? Dans un langage châtié ? Avec force jurons ? Est-ce que sa voix est forte et tonitruante, ou plutôt fluette ? Est-ce qu'il rit beaucoup ou se contente de sourires en coin ?

Les petits plus. Votre personnage a désormais une apparence détaillée qui permet de le visualiser. N'hésitez pas à ajouter quelques petites touches spécifiques afin de le distinguer. Une cicatrice ou un tatouage, par exemple, une démarche un peu boiteuse, ou encore l'odeur d'un parfum qu'il affectionne. De plus, n'hésitez pas, pour tout ce qui concerne l'apparence, à créer un personnage qui ait du relief et ne soit ni lisse, ni propre. Un visage repoussant à cause d'une ancienne blessure, une haleine de fauve, une maladie chronique qui le fait tousser ou une tendance à suer sont autant de manières de rendre votre personnage encore plus mémorable.

Taille et poids. L'univers de ***Héros & Dragons*** comporte de multiples races dont les apparences sont très variées. Le chapitre 2, *Races*, page 37, vous donne plus d'information à ce niveau.

Caractère

Songez aussi au caractère et aux objectifs du personnage. Le chapitre 3, *Personnalité et historique*, pages 73-109, vous fournit des informations et pistes supplémentaires pour ces différents aspects de votre personnage. N'hésitez pas à les exploiter ou à les développer. Ou encore à vous inspirer de choses que vous avez lues ou vues. Songez aussi à quelques aspects de la vie de tous les jours qui sont importants pour votre personnage, d'éventuels tics de langages ou des petites habitudes irritantes ou attachantes.

Brunehilde Brisenclume, étape 7

Louise visualise très bien Brunehilde. Une guerrière naine trapue et musclée, à l'abondante chevelure, coiffée en longues tresses plus pratiques pour le combat. Sa cotte de mailles cache presque ses courbes féminines. Lorsqu'elle se déplace, elle utilise sa hache d'armes comme un bâton de marche, et porte son bouclier sur son dos. Ses deux hachettes sont sanglées au niveau des hanches, prêtes à être lancées en cas de danger. Un sac passé en bandoulière contient ses maigres possessions, notamment ses précieux outils d'artisan, ainsi qu'une petite poche contenant quelques racines noires que Brunehilde affectionne particulièrement. Soudain inspirée, Louise décide que Brunehilde mâchouille en permanence une racine et crache régulièrement vers le sol des jets de salive brunâtre. Classe, le détail qui tue… Louise n'aime pas les héros trop propres sur eux.

Au-delà du niveau 1

Quand votre personnage part à l'aventure et surmonte des défis, il ou elle gagne de l'expérience, représentée par des points d'expérience. Un personnage qui atteint un nombre déterminé de points d'expérience obtient de nouvelles capacités. Cette progression est appelée gagner un niveau.

Quand votre personnage gagne un niveau, il a souvent accès à des aptitudes supplémentaires détaillées dans la description de sa classe. Certaines de ces aptitudes vous permettent d'augmenter vos valeurs de caracté-

Evolution des capacités

Chaque classe octroie dès le niveau 1 un certain nombre de maîtrises (d'armes, d'armures, de compétences, de sauvegardes et d'outils), ainsi que diverses capacités spéciales. Les niveaux supérieurs permettent d'obtenir de nouvelles capacités spéciales, mais aussi, parfois, de nouvelles maîtrises. Le bonus de maîtrise évoluant avec le niveau, il n'existe pas, dans Héros&Dragons, de points de compétence à répartir à chaque niveau. De même, ce sont les capacités spéciales de la classe qui déterminent l'acquisition, ou non, de maîtrises spécifiques.

Cependant, il existe d'autres moyens d'obtenir des maîtrises : en achetant des dons, par exemple, ou simplement en suivant une formation que le personnage paiera en temps et en espèces sonnantes et trébuchantes auprès d'un maître (cf. Se former, p.281).

ristiques, en augmentant soit les valeurs de deux caractéristiques d'un point chacune, soit la valeur d'une seule caractéristique de deux points. Notez que vous ne pouvez pas augmenter vos caractéristique au dessus de 20 par ce biais. En plus de cela, le bonus de maîtrise de chaque personnage augmente à certains niveaux.

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous gagnez un dé de vie supplémentaire. Lancez ce dé de vie, ajoutez-y votre modificateur de Constitution, et ajoutez le total à votre maximum de points de vie. Alternativement, vous pouvez choisir la valeur fixe indiquée pour votre classe, qui correspond au résultat moyen d'un jet de dé (arrondi à l'entier supérieur).

Quand votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 pour chaque niveau que vous avez atteint. Par exemple, si votre guerrier de niveau 7 a une Constitution de 17, quand il atteint le niveau 8, s'il augmente sa valeur de Constitution de 17 à 18, son modificateur de Constitution passe de +3 à +4. Son maximum de points de vie augmente alors de 8.

Le tableau d'évolution des personnages ci-contre ou ci-après vous indique le nombre de points d'expérience nécessaire pour évoluer du niveau 1 au niveau 20 et le bonus de maîtrise correspondant à chaque niveau. Consultez la description de classe de votre personnage pour savoir ce qu'il gagne à chaque niveau.

Évolution des personnages

Points d'expérience	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6





2: RACES

Des montagnes enneigées aux plus anciennes forêts féeriques où nul humain n'ose s'aventurer, des déserts de sables rouges aux fonds sous-marins austères où la vie semble impossible, nul environnement n'a échappé aux conquêtes des races intelligentes. Tous sont marqués de leur empreinte culturelle. De vastes cités naines ont été érigées dans les entrailles de la terre ou sur les sommets inexpugnables, des palais sylvestres ont fleuri au sommet des chênes millénaires, des villes cosmopolites se sont dressées aux quatre coins des royaumes. Autant de Babylones où la mixité ethnique a peuplé les rues de toutes les couleurs de peau et de cheveux, de formes d'yeux et de silhouettes, de millions de senteurs et de couleurs dépeignant la diversité des cultures humaines, elfes, naines, gnomes, ou encore halfelines. Car même si les humains se sont montrés les plus aptes à apprivoiser tous les milieux et sont ainsi devenus la race prédominante au travers du monde, les autres humanoïdes éclairés ont également gagné les villes et les villages, parfois pour se mélanger et partager leurs savoirs culturels, d'autres fois pour établir des quartiers entiers reproduisant leur mode de vie ancestral. Il n'est pas impossible non plus, au détour d'une rue sombre, ou attablé au fond d'une salle d'auberge, de croiser le regard lourd d'un sangdragon ou d'être glacé par celui d'un homme serpent. Que votre personnage ne soit pas non plus étonné, dans la lointaine Laelith, de voir les mains d'un félys s'attarder sur la besace d'un négociant distrait ou, s'il s'enfonce dans les profondeurs de la terre, de croiser la route des nains sombres…

Choisir sa race de personnage

Une fois les caractéristiques du personnage déterminées, il faut décider quelles vont être son origine raciale et sa classe. Pour créer un personnage cohérent, il est préférable de les choisir en même temps. Décider d'appartenir à une race n'est pas anodin, car ce choix influe sur la plupart des traits du personnage, de ses caractéristiques à sa classe, en passant par son historique, son caractère et ses relations avec les autres races. En incarnant un elfe, il est fort probable que vous ayez plus d'affinités avec les arts magiques et la culture qu'avec la taille des pierres ou la violence barbare. Dans la peau d'un demi-orc, votre force naturelle vous facilitera la carrière de combattant, tandis que dans celle d'un halfelin, vous excellerez plus aisément dans la classe de roublard. Évidemment, toutes les classes sont accessibles aux différentes races et les descriptions de chacune ne sont que des indications pour vous aider à concevoir un personnage dans les canons de son peuple. Rien ne vous interdit ainsi de jouer un aasimar roublard ou un demi-ogre barde, cela peut d'ailleurs donner des personnages flamboyants si vous savez les mettre en couleur. L'important est de concevoir un personnage que vous prendrez plaisir à faire évoluer.

Enfin, n'oubliez pas que les humains sont la race la plus représentée et que les races plus exotiques ne sont pas toujours bien accueillies selon les lieux. Les elfes, les nains, les gnomes et les halfelins ont une histoire commune suffisamment longue avec les humains pour être acceptés pratiquement partout. Ce n'est pas le cas des races moins conventionnelles telles que les demi-orcs, les tieffelins ou encore les félys.

Races principales et races exceptionnelles

Les règles de ***Héros & Dragons*** distinguent deux ensembles de race. Les demi-elfes, les demi-orcs, les elfes, les gnomes, les halfelins, les humains et les nains forment les races principales. Cet ensemble contient les races jouables par défaut : ces races sont présentes dans la majorité des cadres de jeu de *fantasy*. Toutefois, et malgré leur caractère relativement ordinaire dans un tel contexte, toutes ne sont pas aussi fréquentes. Par exemple, demi-elfes et demi-orcs constituent généralement une population marginale, tant en nombre qu'en termes d'intégration. C'est pourquoi chaque MJ a le dernier mot quant aux races que vous serez autorisés à interpréter.

Ceci est d'autant plus vrai pour les races exceptionnelles : aasimar, demi-ogre, félys, homme serpent, sangdragon et tieffelin. Comme son nom l'indique, cet ensemble comporte en effet des créatures plus exotiques, magiques et rares, sans doute moins appropriées à de nombreux cadres de jeu.

Afin de marquer la distinction entre ces deux ensembles, l'ordre de présentation est scindé en deux parties : les races principales sont présentées par ordre alphabétique et ensuite seulement les races exceptionnelles.

Traits raciaux

Chaque race possède des traits raciaux communs à tous ses membres. Vous pourrez trouver la terminologie suivante parmi les traits de la plupart des races.

Augmentation de caractéristiques

Chaque race accorde un bonus à une ou plusieurs caractéristiques du personnage.

Âge

Cette entrée indique l'âge à partir duquel un individu est considéré comme un adulte ainsi que la longévité moyenne des représentants de cette race. Cette information peut vous aider à choisir l'âge de votre personnage au début du jeu. Vous êtes libre de lui donner l'âge de votre choix. Ce dernier peut expliquer la répartition de vos valeurs de caractéristiques. Par exemple, si vous jouez un personnage jeune ou très vieux, votre âge pourra expliquer des valeurs de Force et Constitution particulièrement basses, et un âge avancé pourra justifier de bonnes valeurs d'Intelligence et de Sagesse.

Alignement

La plupart des races tendent naturellement vers un alignement donné, mentionné dans cette entrée. L'alignement est indiqué à titre informatif et les joueurs ne sont pas obligés de l'adopter, mais si vous vous demandez pourquoi votre nain est d'alignement Chaotique, en rébellion par rapport à une société naine plutôt Loyale, par exemple, cela peut vous aider à mieux déterminer son comportement.

Taille

Les personnages de la plupart des races sont de taille moyenne, une catégorie qui regroupe les créatures qui se situent entre 1,20 mètre et 2,40 mètres. Les membres de certaines races sont de taille petite (60 centimètres à 1,20 mètre), ce qui signifie que certaines règles du jeu ne les affecteront pas de la même manière que les autres. La règle la plus importante pour les petites créatures est qu'elles ont des difficultés à manier les armes lourdes, comme cela est expliqué au chapitre 5, *Équipement*, page 227.

Vitesse

Votre vitesse correspond à la distance que vous pouvez parcourir quand vous voyagez (voir le chapitre 8, *Partir à l'aventure*, pages 269-281) ou quand vous combattez (voir le chapitre 9, *Combattre*, pages 282-295).

Langues

Le fait d'appartenir à une race donnée vous permet de parler, lire et écrire certaines langues.

Peuples

Certaines races se divisent en plusieurs peuples avec des différences culturelles et parfois physiques. Les membres de chaque peuple possèdent les traits de la race dont ils sont issus, ainsi que ceux du peuple auquel ils appartiennent. Les relations entre les diverses populations d'une même race peuvent varier énormément d'une race ou d'un monde à l'autre.

Taille et poids habituels

Voici un résumé des tailles et poids habituels pour chaque peuple. Déterminez la taille et le poids de votre personnage en gardant à l'esprit ses caractéristiques, notamment la Force et la Constitution. Un personnage avec une Force et une Constitution au-dessus de la moyenne sera certainement plus proche des maximums de taille et de poids de sa race. Un personnage avec une forte Dextérité aura tendance à être plus léger (et donc plus proche de la moyenne basse du poids des représentants de son peuple).

Les valeurs indiquées ne sont pas absolues et ne constituent pas des minimums et maximums. Toutefois, des individus plus petits, grands, légers ou lourds devraient être exceptionnels. Par ailleurs, un tel gabarit entraînera forcément des conséquences pour le personnage : une certaine difficulté à trouver une armure à sa taille, par exemple.

Race	Taille basse	Taille moyenne	Taille haute	Poids bas	Poids moyen	Poids haut
RACES PRINCIPALES						
Demi-elfe	1,50 m	1,65 m	1,85 m	55 kg	75 kg	120 kg
Demi-orc	1,60 m	1,80 m	2,05 m	70 kg	110 kg	180 kg
Elfe d'aether	1,40 m	1,65 m	1,85 m	45 kg	60 kg	85 kg
Elfe de fer	1,40 m	1,65 m	1,85 m	45 kg	60 kg	85 kg
Elfe des sylves	140 cm	1,60 m	1,85 m	50 kg	65 kg	85 kg
Gnome des fées	0,90 m	1,00 m	1,10 m	15 kg	18 kg	23 kg
Gnome des lacs	0,95 m	1,05 m	1,20 m	17 kg	20 kg	25 kg
Gnome des roches	0,95 m	1,05 m	1,20 m	17 kg	20 kg	25 kg
Halfelin (grand sabot)	0,95 m	1,00 m	1,10 m	18 kg	22 kg	30 kg
Halfelin (pied-léger)	0,85 m	0,90 m	1,00 m	17 kg	20 kg	25 kg
Humain	1,50 m	1,70 m	1,95 m	50 kg	75 kg	130 kg
Nain des laves	1,10 m	1,20 m	1,30 m	55 kg	70 kg	95 kg
Nain des pierres	1,25 m	1,35 m	1,50 m	65 kg	85 kg	115 kg
Nain des tertres	1,15 m	1,25 m	1,35 m	60 kg	75 kg	105 kg
RACES EXCEPTIONNELLES						
Aasimar	1,55 m	1,75 m	2,00 m	55 kg	80 kg	130 kg
Demi-ogre	1,80 m	2,00 m	2,30 m	100 kg	150 kg	250 kg
Félys	1,40 m	1,55 m	1,70 m	25 kg	35 kg	50 kg
Homme serpent	1,70 m	1,80 m	2,00 m	75 kg	95 kg	120 kg
Sangdragon	1,70 m	1,90 m	2,10 m	90 kg	125 kg	190 kg
Tieffelin	1,50 m	1,65 m	1,85 m	55 kg	75 kg	120 kg



Demi-elfe

Elle traverse le salon du manoir et libère ses boucles rousses, héritage de son père le seigneur Duncan McLemore. Elle a voyagé une bonne partie d'une chaude journée, mais elle reste plus fraîche et pimpante que les dames qui ont passé des heures à s'apprêter. Sa peau de pêche renvoie parfaitement la lumière des candélabres. Elle repère immédiatement sa cible, un jeune noble.

D'ailleurs, ce dernier ne la quitte plus des yeux et a cessé toute conversation. On l'a pourtant prévenu. L'importance de sa mission, le secret nécessaire de la missive, les précautions, la méfiance. Les avertissements de son suzerain sont balayés de son esprit par un battement de cil. Le voilà qui avance. Léonore exerce depuis plus de quatre-vingts ans. Le gamin n'a aucune chance. Elle lui sourit. Il n'a probablement même pas remarqué qu'elle portait une rapière, mais la belle sait qu'elle n'en aura pas besoin. Ce jouvenceau va tout lui dire pour les yeux fascinants qu'elle tient de sa mère, Theneniël, mère des pierres sacrées.

La beauté des elfes, leur grâce, leur longévité, leur sagesse et leur savoir… la valeur des humains, leur force, leur ténacité, leur polyvalence et leur ambition… les demi-elfes ont hérité de presque toutes les qualités des races dont ils sont issus et auraient dû depuis longtemps dominer leurs pairs. Pourtant, coincés entre deux cultures, ils se sentent à la fois nulle part vraiment à leur place et chez eux un peu partout. Beaucoup arrivent à transformer l'inconstance de leur vie en une capacité d'adaptation qu'ils exploitent avec brio, réussissant dans tout ce qu'ils entreprennent. Les demi-elfes ont ainsi acquis le respect de toutes les races, même si celles de leurs ancêtres continuent à les considérer avec méfiance.

Métissage culturel

Les demi-elfes se regroupent rarement en grandes communautés indépendantes et préfèrent rejoindre des grandes villes humaines ou elfes, même s'ils sont rarement bien accueillis dans les secondes. Il existe des quartiers demi-elfes dans certaines villes, mais ils se plaisent à se mêler au reste de la population. Ils adoptent par conséquent le style vestimentaire de leur région d'adoption et n'éprouvent que rarement une sensation d'appartenance à une identité culturelle. Ils n'ont aucune difficulté à se vêtir différemment s'ils doivent emménager ailleurs, ce qui leur permet

d'être acceptés même dans les villes hostiles aux étrangers. Cette faculté d'adaptation a fait d'eux d'excellents commerçants, diplomates ou bardes, mais aussi de redoutables roublards qui savent anticiper les dangers.

Deux en un

Plus grands qu'un elfe, sans atteindre la taille d'un humain, plus minces qu'un humain, sans avoir la finesse des elfes, les demi-elfes se placent à un indéfinissable carrefour de caractères physiques. Car peu de demi-elfes sont le fruit de l'union d'un elfe et d'une humaine ou inversement. Beaucoup se marient entre eux et n'ont qu'un lointain ancêtre elfe ou humain. Certains sont ainsi très proches des humains, alors que d'autres ressemblent à s'y méprendre aux elfes. Il n'y a pas de demi-elfe type, leur taille varie de 1,50 à 1,80 mètre et leur poids de 40 à 80 kilos, également répartis sur toute la fourchette des possibilités.

Ils ont acquis une part de la longévité de leur ancêtre elfe et voient mourir plusieurs générations d'humains au cours de leur vie.

Leurs cheveux et leurs yeux adoptent toutes les teintes humaines du peuple de leur père ou de leur mère, et se parent de nuances du peuple elfe d'origine. Des yeux marron peuvent ainsi être pailletés d'argent ou bien un demi-elfe peut n'avoir comme trait elfique que des cheveux bleus. Leur peau peut être de la couleur des deux parents, même si les filles héritent préférentiellement de celle de leur mère et les fils de celle de leur père. Mais la plupart du temps, les caractères très marqués de l'une ou l'autre race s'estompent en premier rapidement. Les couleurs typiques sont donc rares. Dans certaines cultures humaines ou elfes, les demi-elfes sont violemment rejetés, et ces derniers ont pris l'habitude de camoufler leurs traits elfiques ou humains, respectivement. Il arrive ainsi, après plusieurs générations, que des demi-elfes oublient avoir des ancêtres de l'une ou l'autre race.

Patronymes

N'ayant pas de culture propre, les demi-elfes empruntent les noms et prénoms de leur région. Certains aiment avoir leur nom dans les deux langues, surtout pour se distinguer. Parfois, ils contractent leur nom elfe en un nom qui dissimule leur origine et qui est plus aisément prononçable pour les humains.

Masculins

Admirable Demeter, Calatès du Ponant, Dilectil Souslibre, Enaïl Drake, Enteniel Automnal, Halissandre Olusse, Mestel de Grand Corent, Nellesio Trois-Rivières, Talban de Hautecour, Viraïs Lebel.

Féminins

Alinne de Saint-Bel, Iandol Bleu-Vert, Léonore McLemore, Liala de Bois Tendre, Lisbeth de Grand Rhu, Mavéna Soleil, Rissina Méol, Soulia de Koliur, Sylène Halémasse, Trissa Percebourg.

Traits des demi-elfes

Un demi-elfe a quelques qualités communes avec les elfes, mais d'autres qui sont propres aux demi-elfes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 2 et deux autres valeurs de votre choix de 1.

Âge. Les demi-elfes grandissent au même rythme que les humains et atteignent leur maturité vers 20 ans. Par contre, ils vivent bien plus longtemps que les humains et il n'est pas rare qu'ils dépassent 180 ans.

Alignement. Les demi-elfes partagent les tendances chaotiques de leurs ancêtres elfes. Ils apprécient leur liberté et la créativité, et n'ont aucune envie de suivre un leader ou d'en devenir un eux-mêmes. Ils n'apprécient pas qu'on leur impose des règles ou qu'on attende des choses d'eux, et se montrent parfois peu fiables, ou tout au moins imprévisibles.

Taille. Les demi-elfes sont de taille similaire aux humains. Ils font entre 1,50 mètre et 1,80 mètre et sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang elfe, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ascendance féerique. Vous bénéficiez d'un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre l'effet *charmé* et un effet magique ne peut pas vous plonger dans le sommeil.

Polyvalence. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun, en elfe et dans une autre langue de votre choix.



Demi-orc

« Impossible ! Avec lui, jamais de la vie ! Plutôt crever, tu m'entends ? » Huba-Doï a l'habitude de ce genre de scènes. Deux employeurs qui se déchirent au moment où le bas du front comprend que le guide qu'il va engager est un sang-mêlé. « Je te dis que c'est le meilleur. Si on veut traverser la forêt sans encombre, c'est le seul », répond l'autre, avant de rajouter à voix basse. « On l'aura à l'œil, t'inquiète… » Le demi-orc ne prête plus attention à ce genre de messes basses, sans quoi la colère l'aurait détruit depuis longtemps. Il déteste simplement avoir à revenir de temps en temps en ville proposer ses services contre de l'argent. Il rêve du jour où il se sera acquitté de sa dette d'honneur et sera à nouveau totalement libre de ses faits et gestes. Libre de devenir le gardien de la forêt qu'il aime tant, où les créatures se fichent pas mal de sa peau grise ou de la longueur de ses canines…

En temps de guerre comme en période de paix, les tribus orcs et les peuplades humaines sont régulièrement forcées de coexister. Ces relations sont souvent violentes, l'un ou l'autre camp s'efforçant d'éradiquer ou de piller l'autre ; parfois plus amicales, débouchant sur des alliances durables. Des enfants naissent de ces unions encouragées lorsque des amitiés sincères se sont liées ou pour sceller des accords de circonstances, par exemple lorsqu'une communauté veut asseoir sa domination sur une région sans affrontement sanglant.

Position avantageuse

Les métis issus d'unions forcées sont rares, car les orcs laissent peu de survivants lors des pillages. Ainsi, les métis sont voulus et bien acceptés par l'une ou l'autre communauté, où ils occupent souvent des rangs importants. Nombre de chefs de guerre de tribus orcs sont en réalité des demi-orcs. Appréciant les deux cultures, ils mélangent indifféremment des éléments de chacune dans leur vie de tous les jours. Ils peuvent vivre dans des huttes ou des tentes comme dans des maisons de pierre au sein de villages agraires humains.

Certains ressentent le besoin de faire leurs preuves autrement et de découvrir le monde. Ils quittent les communautés qui les ont vus naître, mais se regroupent rarement en colonie de demi-orcs, et préfèrent la compagnie d'autres races. Ils s'établissent dans de grandes villes cosmopolites où ils passent inaperçus et s'intègrent avec facilité. Il n'en est pas de même dans les petits villages qui ont subi des attaques orcs. Dans ce cas, ils s'installent toujours à l'orée du village et servent de mercenaires locaux. D'autres fois, enfin, ils pour-

suivent une vie de nomade, vivant des petits contrats qui s'offrent à eux, souvent à la limite de la légalité.

Traits marqués

Les demi-orcs ont des traits épais et tiennent plus de l'orc que de l'humain, même lorsque le sang orc date de quelques générations. Tout comme leur parent orc, leur visage rappelle des humains primitifs, avec un front fuyant et des arcades sourcilières lourdes, une mâchoire prognathe, carrée, et des canines en légère saillie. Leurs cheveux sont drus et épars, invariablement noirs, comme le reste des poils. Ils se rasent couramment le crâne, ce qui fait ressortir leurs sourcils broussailleux. Leur peau est grisâtre et tend vers le vert lorsqu'elle est mouillée. Ils mesurent de 1,70 à 2 mètres et sont massifs et musculeux, dépassant 100 kilos pour la plupart, voire 120.

Les demi-orcs aiment montrer leur puissance. Cela passe en premier par leurs faits d'armes et les stigmates des batailles auxquelles ils ont participé. Ils exhibent ostensiblement leurs cicatrices et leurs scarifications rituelles, témoins de leurs victoires. D'autres cicatrices, infligées par les vainqueurs, servent à les marquer d'infamie. Certains demi-orcs assument leur passé et ne dissimulent pas ces marques, mais la majorité en éprouvent une profonde honte et un motif d'irascibilité.

Sceau du mal

L'influence des divinités mauvaises qui ont engendré les orcs ne laisse jamais tranquilles leurs rejetons. Les demi-orcs sont en proie à une haine constante que leur part humaine ne peut comprendre, et ils se sentent déchirés au plus profond d'eux-mêmes. Quand la haine l'emporte, après une insulte trop appuyée ou une douleur insupportable, par exemple, ils sont capables des pires horreurs avant que leur parcelle d'humanité ne reprenne le dessus et les jette dans une consternation réprobatrice. La lutte est de tous les instants, et ceux dont le sang humain est le plus pur se tournent vers la spiritualité pour canaliser cette fureur destructrice. Mais la plupart ont appris à vivre avec, essayant de limiter les dégâts lorsque le mal s'empare d'eux.

Patronymes

Les demi-orcs adoptent préférentiellement des noms d'origine orc, que ce soit pour impressionner dans les communautés humaines, ou bien pour mieux s'intégrer dans les tribus orcs qui ont tendance à détester les noms humains. Les sonorités choisies claquent et raclent, avec de nombreux k et r. La lettre A est réservée aux femmes.

Masculins

Dorkar, Graouk, Kardok, Krok, Perkor, Rak, Rok, Torg, Trarik, Vurrgh.

Féminins

Gorula, Kram, Marzin, Mirka, Olak, Raka, Rika, Rina, Shirinka, Terula.

Traits des demi-orcs

Un demi-orc a hérité de certains traits de son ascendance orc.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

Âge. Les demi-orcs deviennent matures un peu plus vite que les humains. Ils sont considérés comme adultes vers 14 ans. Par contre, ils vieillissent plus vite et vivent rarement plus de 75 ans.

Alignement. Les demi-orcs héritent d'une tendance au chaos de leurs parents orcs et ils ne sont pas forcément enclins au bien. Les demi-orcs élevés parmi les orcs et qui souhaitent continuer de vivre avec eux ont généralement un alignement Mauvais.

Taille. Les demi-orcs sont plus larges et plus corpulents que les humains. Les plus petits d'entre eux mesurent 1,60 mètre, et les plus grands dépassent facilement 2 mètres. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang orc, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Menaçant. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Acharnement. Quand vous vous retrouvez à 0 point de vie, mais que vous n'êtes pas tué sur le champ, vous pouvez choisir d'être réduit à 1 point de vie à la place. Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Sauvagerie. Quand vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez lancer un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée et l'ajouter aux dégâts bonus du coup critique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en orc. La langue orc a une sonorité dure et certains sons évoquent des grincements. Les orcs n'ont pas d'alphabet propre et utilisent donc le même alphabet que les nains : le Runique.





Elfe

« La porte s'ouvre sans un bruit. Une odeur de myrtille et de fleurs de printemps emplit immédiatement la pièce. Enyël s'avance et pose une main sur sa hanche, l'autre sur le pommeau de sa rapière. « Je te salue, capitaine Drak, et te propose mes services pour les deux lunes à venir. » La voix de l'elfe virevolte comme le chant d'un rossignol mais abrite une profondeur ancestrale. À la droite du capitaine, deux sergents ricanent. « Mâle ou femelle ? », chuchote le premier, posant une pièce de platine sur la table devant lui. « Combattant ou mage ? », enchérit le second en crachant ostensiblement au sol. Drak les fustige du regard et obtient immédiatement le silence. Il se lève, intime à ses hommes de faire de même, s'incline respectueusement. « Maître elfe, excusez ces butors. Vous me faites un honneur immense et cette expédition s'annonce tout à coup sous les meilleurs auspices… »

Pour certains, les elfes sont des fées insaisissables, à peine plus humaines que leurs cousins du peuple féerique, des êtres inaccessibles, réfugiés au sein de forêts plus anciennes que l'humanité elle-même. Pour d'autres, les elfes en sont les descendants, vivant dans de magnifiques palais de verdure aux senteurs de bois vert, des citadelles de beauté que les étrangers observent avec enchantement. Au cœur des villes humaines, les elfes sont avant tout des concitoyens à la fois proches et mystérieux qui partagent une vie citadine paisible avec les autres peuples, les fascinant par leur musique et leur chant, leur danse et leur grâce.

À l'épreuve du temps

Au cours de leur seule vie millénaire, les elfes voient naître et disparaître les civilisations humaines, des empires s'établir, d'autres s'écrouler. Les elfes observent le fil des dynasties des rois des hommes se tisser et s'effiler, des alliances se nouer et des trahisons fomentées au rythme des préoccupations individualistes. Pris dans un monde qu'ils ne comprennent plus et n'essaient d'ailleurs plus de comprendre, ils en sont devenus de simples observateurs, n'intervenant que lorsque des dangers menacent son intégrité. Beaucoup pensent ainsi que les elfes sont détachés de la réalité. La sagesse leur a surtout appris à ne s'investir que dans des œuvres qui méritent leur attention. Le temps est leur allié.

Respect et harmonie

La majorité des elfes vivent hors de la civilisation humaine, dans de vastes forêts où la nature s'exprime sans contrainte. Leurs villages épousent cette nature. Faits

de bois et de végétaux, ils grimpent sur les arbres et se confondent avec les bosquets dans une harmonie parfaite. La magie enchante chaque logis, chaque objet de la vie, car leur ascendance féerique leur a légué des dons hors du commun dans les arts magiques.

D'autres ont bâti des villes, toujours dans le respect d'une nature qui les accepte en ami. Leurs cités de pierre émergent de flancs de montagnes boisées, traversées par d'innombrables cascades et percées de tours effilées qui caressent les nuages. Là encore, la magie imprègne leur vie, permettant des prouesses architecturales et offrant une qualité de vie à nulle autre pareille.

Grâce et volupté

Les elfes sont plus petits que les humains, ne dépassant que rarement 1,80 mètre. Leur silhouette est svelte et élancée, aussi bien chez les hommes que chez les femmes, et leurs traits sont fins, avec des lèvres qui se dessinent délicatement sur un visage androgyne. Cela les rend parfois difficiles à différencier lors d'une première rencontre. Nombre de quiproquos résultent de cette ambiguïté, ce qui en amuse beaucoup et en vexe quelques-uns. Bien que la mode masculine diffère de la féminine, la délicatesse de leurs vêtements, tissés dans de riches étoffes et rehaussés de broderies, peut entretenir la confusion.

La beauté naturelle des elfes est renforcée par une peau douce digne de celle d'un nouveau-né. Les rides apparaissent très tardivement, et un elfe plusieurs fois centenaires peut passer pour un adolescent aux yeux d'un humain. En plus des couleurs communes, leur peau peut prendre des reflets de cuivre, d'argent ou d'or. Ces reflets se retrouvent dans les yeux, parfois entièrement colorés d'argent. Leurs cheveux sont très clairs, blonds ou châtains, quelques fois plus sombres, rarement noirs. Certains peuples sont connus pour présenter des couleurs plus chatoyantes, allant du vert au bleu.

Peuples elfes

La majorité des elfes qui choisissent la voie de l'aventure sont des hauts-elfes, en particulier des elfes de fer. Il existe néanmoins trois peuples d'elfes couramment rencontrés. Les hauts-elfes se divisent en deux peuples, les elfes d'aether et les elfes de fer. Le troisième peuple, les elfes des sylves, est moins fréquent. Plus rares encore sont les elfes de sang issus des tréfonds de la terre.

Haut-elfe

Les hauts-elfes ont l'esprit vif et maîtrisent au moins les bases de la magie. Ils se mêlent peu aux humains et la majorité d'entre eux n'a jamais quitté leurs communautés. Il existe deux types de hauts-elfes. Les elfes d'aether sont hautains et secrets, convaincus d'être supérieurs aux autres races, et même aux autres elfes. Les elfes de fer sont plus nombreux et plus amicaux et on les retrouve plus souvent en compagnie des humains et des autres races.

Les **elfes d'aether** portent des vêtements amples et légers, souvent de soie ou de lin, dans les gammes de bleu ou de blanc. Leurs cheveux sont dans des tons pastel, bleus, roses, violines, ou blancs, et leurs yeux en amande sont clairs, parfois nuancés d'éclats d'or ou de cuivre. Leur peau est d'une grande pâleur. Ils vivent dans des cités bâties au fond de gorges escarpées, à proximité de cascades. Elles se marient avec les falaises et s'élancent vers le ciel avec des centaines d'étroites tours reliées par des passerelles. Les elfes d'aether consacrent la majeure partie de leur vie à approfondir leur savoir magique et à améliorer leurs talents artistiques. Ils recherchent la beauté en chaque chose, poussant leur soif d'esthétisme à un tel extrême que même les autres elfes peinent à comprendre. L'harmonie et la sérénité dictent leur vie et ils sont connus pour rester calmes en toutes circonstances. S'ils se laissent tenter par une richesse, ce n'est que celle de l'esprit. Ils considèrent ainsi la plupart des autres races avec un profond dédain, ne comprenant pas leurs motivations bassement terrestres. Les elfes d'aether pratiquent une magie épurée, instinctive, et sont pour beaucoup des ensorceleurs. Leur style de combat est virevoltant, et lorsqu'ils se battent au corps-à-corps, ils gardent leur adversaire à distance respectable à l'aide d'armes longues. Ils affectionnent les armes à distance, en particulier les arcs longs.

Les **elfes de fer** sont plus sociables, ayant compris que la connaissance s'acquiert par un partage des savoirs. Ils commercent facilement avec les autres races, même s'ils les considèrent avec une légère condescendance qui fait échouer nombre de négociations. Les elfes de fer se considèrent tout de même comme une élite, et certaines communautés aveuglées par une vision plus sectaire se sont refermées sur elles-mêmes et n'échangent plus avec l'extérieur. Leurs cités s'élèvent aux pieds de hautes montagnes, dans des forêts escarpées, et elles mélangent harmonieusement le bois, l'acier et la pierre. Ils aiment le contact du soleil sur leur peau, qui est moins pâle que celle des elfes d'aether. Leur nom vient de leurs cheveux de couleur cuivrée à argentée, aux reflets métalliques sous le soleil. Bien que leurs vêtements traditionnels se déclinent dans les tons de vert, le commerce avec l'extérieur a ouvert la mode à toutes les formes et les couleurs. Les lignes restent néanmoins épurées. Leur magie

est pragmatique, basée sur les écrits et les traditions. Ils sont maîtres dans l'archerie et l'escrime et ne rechignent pas à un duel.

Elfe des sylves

Les **elfes des sylves** sont les plus communs des elfes. Ils vivent dans de petits villages forestiers, perchés dans les arbres, mais apprécient de vivre dans les villes humaines, en particulier celles possédant de grands parcs. De leur nature elfe, ils gardent le goût pour la beauté, mais sont ouverts à toutes les cultures humaines, jusqu'aux vêtements, et se métissent souvent avec eux. Ils adoptent volontiers la culture du pays ou de leur région d'adoption, bien qu'ils conservent certaines spécificités. Ils occupent communément des métiers intellectuels ou de commerce dans les villes humaines, et ceux qui s'orientent vers le voyage embrassent des carrières d'archer ou de roublard. Ceux qui continuent à vivre dans les forêts entretiennent un rapport très profond avec la nature. Ils se considèrent comme les plus purs des elfes des sylves et revendiquent l'appellation de « Sylves ». Ils restent amicaux et proches des humains. Ils occupent des métiers de rôdeurs, druides, ou élémentalistes. Leurs yeux et cheveux sont de toutes les couleurs, bien qu'ils soient généralement clairs et tirent vers le vert ou marron. Ils font d'excellents archers et de très bons artisans.

Elfe de sang

Bannis il y a plusieurs dizaines de millénaires par des peuples s'enorgueillissant de servir le bien, certains hauts-elfes se sont réfugiés au fond de grottes où plus aucun œil accusateur ne les condamnait. Pourtant, leur seul crime fut de remettre en question quelques dogmes religieux, sans pour autant s'intéresser aux divinités des ténèbres. Les millénaires d'exil ont achevé leur foi vacillante en ces dieux punitifs, et ils sont devenus ce que la civilisation pensait d'eux, mus par la haine de la surface et des descendants de ceux qui les ont rejetés. Peu de choses sont connues sur leur civilisation. Les légendes disent qu'ils adorent des divinités du mal, des créatures de la nuit. Leurs yeux tirent vers le blanc injecté de rouge. Leurs cheveux et leur peau se sont assombris, non par l'absence de lumière, mais par la noirceur de leur âme et celle de leurs nouveaux dieux.

Patronymes

À la naissance, les parents nomment leur enfant en s'inspirant d'un phénomène naturel observé au moment de son premier cri. La lune et le soleil, les nuages et le vent, mais également les arbres et les fleurs, les sentiments et les parfums sont des sources d'inspiration fréquentes. Arrivé à l'âge adulte, l'elfe choisit un prénom pour accompagner son nom de naissance. Parfois, il ajoute le nom de sa lignée, mais cette tradition est utile seulement hors de sa communauté.

Masculins

Magar, Heldael, Wylvarin, Sindar, Valdar, Taulron, Olorïn, Elros, Ceregorn, Telion.

Féminins

Enyël, Galadiel, Eriel, Celeria, Thessandriel, Nienor, Eledwen, Estën, Arwenia, Luinil.

Traits des elfes

Votre personnage elfe possède un ensemble de qualités naturelles qui sont le fruit de millénaires de raffinement elfique.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Bien que les elfes atteignent leur maturité physique environ au même âge que les humains, ils considèrent qu'être un adulte dépasse ce simple aspect et prend en compte l'expérience de la vie. Un elfe se déclare généralement adulte vers 100 ans et choisit à ce moment-là son nom d'adulte. Les elfes peuvent vivre jusqu'à 750 ans.

Alignement. Les elfes sont épris de liberté, de diversité et d'expression individuelle. C'est pourquoi ils tendent fortement vers les aspects les plus modérés du chaos. La liberté des autres a autant de valeur à leurs yeux que la leur et ils sont plutôt enclins à faire le bien.

Les elfes de sang sont une exception. Leur exil les a rendus vicieux et dangereux et, en ce qui les concerne, ils sont plutôt enclins à faire le mal.

Taille. Les elfes mesurent généralement entre 1,50 et 1,80 mètre, et sont minces. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Habitué à la pénombre des forêts et au ciel nocturne, vous jouissez d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Sens aiguisés. Vous maîtrisez la compétence Perception.

Ascendance féerique. Vous obtenez un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre l'effet *charmé* et un effet magique ne peut pas vous plonger dans le sommeil.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. À la place, ils passent 4 heures par jour dans un état de méditation profonde, tout en restant semi-conscients. Le mot qui décrit cette méditation en langage commun est « *transe* ». Pendant cette méditation, vous pouvez avoir un équivalent de rêves. De tels rêves sont en réalité des exercices mentaux qui sont devenus des réflexes au bout de plusieurs années de pratique. En vous reposant ainsi, vous obtenez les mêmes bénéfices que ceux d'un sommeil de 8 heures pour un humain. Toutefois, il faut toujours 8 heures à un elfe pour obtenir les effets d'un repos long.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en elfe. Le langage des elfes est fluide, avec des intonations subtiles et une grammaire élaborée. La littérature elfique est riche et variée, et leurs chansons et poèmes sont populaires parmi les autres races. De nombreux bardes apprennent à parler elfe afin de pouvoir ajouter des ballades elfiques à leur répertoire.

Elfe d'aether

En tant qu'elfe d'aether, votre intelligence dépasse celles des autres peuples elfiques. Vous avez une affinité supérieure avec la magie et placez la quête du savoir avant toute chose.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous maîtrisez les épées longues, les épées courtes, les arcs longs et les arcs courts.

Tour de magie. Vous connaissez un tour de magie de votre choix parmi la liste de sorts de magicien. Votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie est l'Intelligence.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix.

Elfe de fer

En tant qu'elfe de fer, vous aimez nouer des liens avec les autres peuples et vous avez une grande aisance en société. Vous avez une affinité supérieure avec la magie et appréciez l'art sous toutes ses formes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous maîtrisez les épées longues, les épées courtes, les arcs longs et les arcs courts.

Tour de magie. Vous connaissez un tour de magie de votre choix parmi la liste de sorts de barde. Votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie est le Charisme.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix.

Elfe des sylves

En tant qu'elfe des sylves, vous entretenez des liens ténus avec la nature, dans laquelle vous vous sentez chez vous. Vos doigts sont agiles et vous possédez un don pour l'artisanat.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Créature des terres sauvages. Vous avez l'habitude de parcourir les espaces naturels. Vous obtenez l'*avantage* sur vos tests de Dextérité (Discrétion) et Sagesse (Survie) lorsque vous parcourez des espaces naturels à la lumière du jour ou des étoiles.

Artisans reconnus. Vous maîtrisez un type d'outils d'artisan de votre choix.



GNOME

« Qu'est-ce qui la fait rire, la miniature ? » Le ton du sergent est râpeux. Il grimace de douleur alors que ses hommes le hissent sur le brancard. Grimpe alors sur un escabeau une étrange créature, de petite stature. Grandes oreilles, grand nez, immense sourire. Elle fixe la jambe broyée du soldat, et éclate d'un rire tonitruant. « Mais virez-moi ça et allez me chercher le prêtre ! », siffle méchamment le sergent. « Monsieur », répond la créature. « Si vous voulez vraiment que je parte, je vous conseille de trancher la jambe d'un coup sec au niveau du genou. Bonne chance. » « Le prêtre, c'est toi ? », grogne l'homme. Bernardine sourit de plus belle. « Mais pourquoi ce fou rire ? », poursuit le blessé. « T'es folle ou sadique ? » « Ni l'un ni l'autre. Mon dieu aime glousser en toutes circonstances. C'est uniquement par le rire qu'il me délègue ses pouvoirs. J'espère ainsi que vous connaissez quelques bonnes blagues de caserne ! »

Avec une histoire aussi longue que celle des elfes et des liens tout aussi étroits avec le peuple féerique, les gnomes sont vus pour la plupart comme une race issue du plus profond de la nature. Leur joie de vivre, leur ingéniosité et leur curiosité leur ont permis de traverser les âges en se sentant toujours dans leur époque. Ils donnent même l'impression d'anticiper l'évolution du monde dans un grand rire communicatif.

Sous la colline

Les communautés gnomes vivent dans de vastes ensembles de terriers creusés sous des collines boisées ou des plaines giboyeuses, parfois sur les pentes de larges crevasses. Ils apprécient la présence d'animaux, aussi bien en surface qu'au sein de leur logement. Leurs villes sont vibrantes de vie et de sons, les explosions et les bruits de verre brisé se succédant aux éclats de rire et aux discussions endiablées. Ceci est un bon moyen pour trouver leurs cités qu'ils dissimulent aux yeux des étrangers par le biais de puissantes illusions ou de trompe-l'œil astucieux.

L'intérieur de leur demeure est la plupart du temps un véritable capharnaüm où s'empilent des livres, des inventions en cours ou avortées, des ustensiles et des outils divers, ou encore des farces et attrapes qui feront éclater de rire l'occupant quand un invité en déclenchera un par inadvertance. Mais ce fouillis n'est qu'apparent, car les gnomes sont de véritables savants, d'une intelligence et d'une mémoire prodi-

gieuses. Pour eux, leur logement est autant un lieu de vie qu'un laboratoire de chaque instant.

Joie de vivre

Les gnomes mesurent entre 90 centimètres et 1,20 mètre, pour une vingtaine de kilos. Mais du haut de leur bon mètre, ils n'en sont pas moins aussi bruyants que des barbares dans une taverne. Leurs yeux bleus, parfois verts, pétillent de la joie de vivre et de la curiosité qui les animent. Leurs cheveux châtains ou bruns, souvent hirsutes, jamais coiffés, rappellent leur personnalité espiègle et imprévisible et laissent voir leurs oreilles pointues. Leur peau s'est tannée avec le temps et peut être terreuse. La taille de leur nez est proverbiale, mais beaucoup d'entre eux ne l'ont pas plus gros que celui d'un ogre…

Ils portent des vêtements rappelant l'ambiance de leurs terriers, dans les tons de bois et de terre, des vêtements en tissus épais, souvent de cuir ou de velours, et se chaussent de bottes ou de chaussures lourdes qui les protègent lors de leurs expériences et de leurs bricolages. Il arrive que certains se promènent en ville avec des tabliers de cuir comme s'ils avaient oublié que la vie n'est pas qu'un terrain d'expérimentations.

Science et enthousiasme

Les gnomes sont en effet des techniciens nés. Chaque assemblage d'objets est une invention en devenir. Chaque mécanisme est une énigme qu'ils doivent résoudre. Chaque liquide, une équation chimique à décrypter. Les gnomes font d'excellents scientifiques et des éminents érudits, avec une verve et un débit de paroles à la hauteur de leurs connaissances. Ils aiment le challenge et les énigmes, qu'ils se plaisent à démêler dans un sérieux résolument facétieux. Car les gnomes sont d'éternels enfants, incapables de rester sérieux plus de quelques minutes, même dans les situations délicates. Après tout, que vaut la vie si l'on ne peut en rire, même à son détriment ? Les blagues sont un leitmotiv et ils portent une attention particulière à la qualité de leurs farces. Leur dernière passion est la joaillerie. Les gemmes et autres pierres semi-précieuses exercent une fascination sur eux, mais tous n'aiment pas pour autant les étaler de manière ostensible.

Leur curiosité les pousse à quitter leurs terriers plus souvent que de raison et, pour certains, à ne plus y revenir afin de découvrir le monde et les merveilles qu'il recèle.

Peuples gnomes

Deux peuples principaux côtoient les autres races, les gnomes des roches et les gnomes des fées. Il existe d'autres peuples qui ne semblent être que des mythes, comme les gnomes des lacs, mais ces derniers sont extrêmement rares parmi les aventuriers.

Les **gnomes des roches** sont les plus communs et les mieux connus. Ils vivent dans des cités construites sous des collines boisées et fleuries, à l'écart des routes commerciales. Ils dissimulent les entrées au regard des importuns, mais laissent d'ordinaire des indices pour les découvrir. Il s'agit parfois de jeux de mots ou de rébus, comme des petits cailloux déposés sur une souche dans un agencement précis. Certains terriers ont des parties aériennes et un voyageur égaré peut traverser une maison de gnome des roches sans même le savoir, ce qui amuse particulièrement ces derniers. Même s'ils n'acceptent pas n'importe qui chez eux, ils font facilement confiance aux étrangers de passage, en particulier si le voyageur se montre curieux ou qu'il a des connaissances à partager. En effet, les gnomes des roches sont constamment en train d'inventer, de créer, et tout ce qui peut les aider dans leur tâche de chaque instant est bienvenu. Ils n'ont pas de particularité physique ni vestimentaire marquée, même s'ils aiment à dire en riant que leur nez est moins gros et leurs oreilles moins pointues que ceux des gnomes des fées.

Les **gnomes des fées** sont plus mystérieux et peu d'entre eux se mêlent aux humains. Ils ont gardé un rapport très étroit avec la nature et vivent dans des terriers dans des forêts anciennes où le voile entre le monde féerique et le monde des hommes est perméable. Leurs maisons sont creusées moins en profondeur, souvent au pied d'arbres multicentenaires ou de champignons gigantesques. Ils s'organisent en villages de taille modeste, totalement dissimulés à la vue, sous l'égide d'un sage qui sert d'intermédiaire avec le monde extérieur. Bien qu'ils ne fuient pas les autres races, ils ne ressentent pas le besoin d'aller vers elles, hormis vers les elfes des sylves qu'ils jugent être leurs cousins. Ils apprécient l'ingénierie mais préfèrent des applications proches de l'environnement. Leurs inventions sont souvent faites de végétaux et de pierres, combinées avec des enchantements et des illusions. Leurs vêtements prennent des teintes plus végétales que terreuses et leurs cheveux peuvent être d'un roux vif.

Les **gnomes des lacs** tiennent plus de la légende que de la réalité. Pourtant, certains affirment en avoir croisé, et un célèbre groupe de pilleurs de donjons auraient compté un voleur gnome des lacs. Ils vivent dans des terriers creusés dans les berges de lacs, parfois de marécages. Une partie de leur demeure est inondée, notamment l'entrée qui se situe toujours sous l'eau. Les

gnomes des lacs sont capables de respirer partiellement sous l'eau et sont d'excellents nageurs. Ils entretiennent des rapports privilégiés avec certains elfes, pour lesquels ils réalisent une part importante des mécanismes et des illusions que ces derniers utilisent. Ils aiment les couleurs ternes pour leurs vêtements, se mariant bien avec leurs cheveux et leurs yeux gris bleus et leur peau laiteuse. Ils adorent le calme des rivières paisibles et des lacs de plaine, ainsi que la présence d'animaux d'eau douce.

Patronymes

La faconde des gnomes se retrouve dans leur nom à rallonge. Ils apprécient le défi de combiner jusqu'à une douzaine de noms et de prénoms, parfois plus ! L'ordre est choisi avec précision pour pouvoir les énumérer le plus rapidement possible et avec une bonne sonorité. On y retrouve le nom du père et de la mère, d'ancêtres et de parents éloignés, ainsi que des surnoms dont ils s'affublent ou qu'ils ont glanés au cours de leurs aventures.

Masculins

Aleb, Abrosor, Bilro, Elrat, Gambi, Jabar, Kémir, Philibert, Ralitraab,Valim.

Féminins

Filit, Condémusse, Tess, Traos, Pilik, Plumette, Palisse, Pluit, Lini, Bernardine.

Traits des gnomes

Un personnage gnome partage de nombreux traits avec tous les autres gnomes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur d'Intelligence augmente de 2.

Âge. Les gnomes grandissent un peu moins vite que les humains et la plupart rentrent dans la vie adulte vers l'âge de 40 ans. Ils peuvent vivre de 350 à presque 500 ans.

Alignement. Les gnomes sont généralement attirés par le Bien. Ceux qui sont attirés par la loi sont des sages, des ingénieurs, des chercheurs, des érudits, des enquêteurs ou des inventeurs. Ceux qui sont plus attirés par le chaos deviennent ménestrels, arnaqueurs, vagabonds ou bijoutiers fantaisistes. Les gnomes ont bon cœur et mêmes les plus filous d'entre eux sont plus taquins que mal intentionnés.

Taille. Les gnomes mesurent entre 90 centimètres et 1,20 mètre et pèsent en moyenne une vingtaine de kilos. Ils sont de petite taille.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,50 mètres.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous avez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ruse gnome. Vous bénéficiez d'un *avantage* pour tous les jets de sauvegarde d'Intelligence, Sagesse et Charisme contre la magie.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en gnome. La langue gnome utilise le même alphabet que les nains (le Runique). Les gnomes sont renommés pour leurs traités techniques et leurs catalogues de connaissances sur la nature.

Gnome des roches

Les gnomes des roches sont naturellement plus inventifs et résistants que les autres gnomes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 1.

Connaissances en ingénierie. Quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) relatif aux objets magiques, alchimiques ou technologiques, et que vous disposez de la maîtrise de cette compétence, vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

Bricoleur. Vous maîtrisez les outils d'artisans (outils de bricoleur). Grâce à ces outils, vous pouvez passer 1 heure et dépenser pour 10 po de matériaux pour construire un mécanisme de taille très petite (CA 5, 1 pv). Ce mécanisme cesse de fonctionner au bout de 24 heures (sauf si vous passez 1 heure à le réparer) ou si vous utilisez une action pour le démanteler. Vous pouvez à ce moment récupérer les matériaux qui ont servi à sa construction. Vous pouvez avoir jusqu'à trois mécanismes fonctionnant en même temps.

Quand vous créez un mécanisme, vous avez le choix entre trois options :

» **Jouet mécanique.** Ce jouet est un animal, un monstre ou une personne mécanique. Une grenouille, une souris, un dragon ou un soldat, par exemple. Quand il est placé sur le sol, le jouet peut se déplacer de 1,50 mètre dans une direction aléatoire à chacun de vos tours. Il fait un bruit correspondant à la créature qu'il représente.
» **Briquet**. Ce mécanisme produit une petite flamme qui peut être utilisée pour allumer une bougie, une torche ou un feu de camp. L'utilisation du briquet coûte une action.

» **Boîte à musique.** Quand elle est ouverte, la boîte à musique joue une mélodie à un volume modéré. La boîte redevient silencieuse à la fin de la mélodie ou quand elle est fermée.

Gnome des fées

Les gnomes des fées sont très habiles et leur relation à la nature leur donne une aisance particulière pour le pistage.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 1.

Sens aiguisés. Vos sens supérieurs vous permettent de suivre n'importe quelle piste. Vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests de Sagesse (Survie) effectués afin de pister une créature.

Projection spirituelle. En dépensant une action, lorsque vous êtes en pleine forêt, vous pouvez appeler un petit animal : un petit oiseau de la taille d'une mésange ou d'un moineau ou un rongeur. Vous sifflez une étrange mélodie et, au bout d'une minute, une créature se présente à vous. Cette dernière doit être présente dans les environs afin de répondre à l'appel. Une fois la créature devant vous, vous projetez votre esprit et vos sens en elle. Vous pouvez prendre son contrôle et voir et entendre par ses yeux et ses oreilles. La projection dure 10 minutes et ne vous permet pas d'éloigner la créature de plus de 500 mètres de vous. Tant que le contrôle dure, vous ne pouvez pas voir, entendre, ni agir avec votre propre corps. Vous pouvez mettre fin à tout moment à votre emprise et revenir dans votre corps, sans autre contrecoup. Subir un coup ou des dégâts vous ramène immédiatement dans votre corps, libérant la créature de votre emprise. Cependant, dans ce cas, vous êtes désorienté et subissez un *désavantage* à toutes vos actions pendant 1 minute. Il en va de même si l'animal est tué pendant la projection. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir réutiliser cette capacité. ce pouvoir fonctionne aussi en zone urbaine. Il vous faut cependant vous trouver dans une zone où la nature est encore présente et puissante (un souterrain naturel, un bosquet sacré, un jardin luxuriant, etc...).

Gnome des lacs

Les gnomes des lacs sont discrets et manifestent une sagesse supérieure aux autres gnomes. Leurs illusions sont très puissantes et difficiles à déjouer.



Tous les gnomes des fées ne sont pas sympathiques...

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Maître des illusions. Vous obtenez un *avantage* sur les jets de sauvegarde effectués afin de résister aux sorts d'illusion, ainsi qu'aux tests visant à discerner la présence d'une illusion déjà présente.

Amphibie. Vous êtes capable de respirer sous l'eau pendant une durée de 10 minutes au maximum. Au bout de ces 10 minutes, vous devez reprendre votre souffle à l'air libre.

Magie instinctive. Vous connaissez deux tours de magie que vous choisissez parmi la liste de sorts du barde. Votre caractéristique d'incantation pour ces sorts est la Sagesse.





Halfelin

« Couvert du sang du troll géant à deux têtes, Gareth le nain se saisit à pleine mains du bouclier de fer qui luit d'une aura bleutée. « Ah ! Le trésor est à nous ! », tonne le guerrier. « Mais je vous préviens », poursuit-il en désignant Milo le halfelin, « la demi-portion n'aura rien ! Qui peut me dire ce qu'il a fait pour nous, si ce n'est dévorer nos réserves à toute heure du jour, ronfler sans jamais assurer de tour de garde, rester à l'arrière face au danger ? » Le halfelin sourit imperceptiblement et commence à incanter. Le nain porte ostensiblement la main à sa hache. « Je vais vous le dire », articule lentement Milo. « Tout d'abord, je vais lever la malédiction qui vient de vous frapper au moment où vous avez mis les mains sur cet écu maudit. Ensuite, je vais désactiver le piège mortel qui attend que vous quittiez la dalle où vous vous tenez pour se déclencher. Enfin, je vais ouvrir dans ce mur le passage secret qui mène au véritable trésor. Cela vous convient-il, cher ami ? »

Qui n'a jamais rencontré ces petits personnages affables et sympathiques ? Qui n'a pas eu la chance d'entendre narrer les aventures de leur illustre ancêtre Languebouc de Pierreplate ou de les écouter nous dépeindre quelques-unes de leurs innombrables traditions ? L'herbe à pipe n'est pas arrivée chez les hommes par hasard ! Présents partout, les halfelins ont su se rendre indispensables aux activités humaines. Ils restent pourtant invisibles, considérés comme sans grand intérêt par la plupart des races.

Bien chez soi, partout

Les halfelins n'aspirent qu'à vivre en paix, au calme d'une existence pastorale. Ils bâtissent des communautés au sein de valons boisés ou dans des plaines agraires, cultivant toutes sortes de fruits et de légumes dans les champs qui ceinturent les villages. Ils apprécient d'enfouir leur maison sous une épaisse couche de terre où ils se sentent comme dans un cocon. Leurs maisons sont ainsi tout en rondeur et construites en matériaux nobles, notamment en bois. Il est rare de ne pas trouver un potager à l'avant, et quelques poules et cochons à l'arrière.

Mais tous n'adoptent pas une vie sédentaire, et ceux pour qui le goût de l'aventure est trop dévorant s'organisent en longues caravanes pour une vie nomade. Bien évidemment, le confort n'est jamais loin. Les roulottes rivalisent d'aménagements coquets et moelleux pour rendre la vie agréable à bord et lors des longues haltes qui s'étalent parfois sur plusieurs semaines, en particulier aux abords des villes humaines. Quelques

communautés prennent place sur de larges péniches et dérivent vers là où on les sollicite. En effet, les halfelins sont réputés pour leur débrouillardise et leur adresse, et leur main-d'œuvre est appréciée. Jamais à court d'idées pour résoudre les problèmes insolubles, adeptes du système D et des petites combines, ils sont des aides précieuses.

Modèle réduit

Avec des proportions très semblables aux humains et d'une taille de 90 centimètre à 1 mètre, les halfelins peuvent être pris pour des enfants lorsqu'on les aperçoit au loin. En s'approchant, leurs visages d'adultes et leurs traits épais effacent les doutes. Ils pèsent une vingtaine de kilos et leur silhouette est fine lorsqu'ils sont enfant, et se tasse à l'âge adulte avec les travaux agricoles journaliers. Leurs cheveux et leurs yeux sont de toutes les nuances du marron au noir. Ils portent les cheveux raides, en bataille, ou frisés avec de somptueux favoris qu'ils prennent soin d'entretenir. Ce sont d'ailleurs les seuls poils du visage qu'ils s'autorisent, et la présence de barbe ou de moustache est exceptionnelle.

Ils aiment porter des vêtements simples et confortables, sans fioriture, même s'il leur arrive pour les grandes occasions, comme la fête du village ou l'arrivée d'un invité de marque, de mettre un costume trois pièces taillé sur mesure. Leurs vêtements ont avant tout une portée fonctionnelle quand ils restent dans leur communauté. À l'extérieur, ils apprécient des vêtements faits pour le voyage, avec de nombreuses poches, et ils n'hésitent pas à s'équiper de multiples besaces remplies de bric-à-brac pour répondre à tout imprévu. Car, vivant dans un monde dessiné à l'échelle des hommes et des géants, ils sont d'une prévoyance fascinante et d'une capacité d'adaptation hors norme.

Foi de circonstance et amitié de toujours

Les halfelins adorent des dieux proches de la nature, des éléments et des moissons, qu'ils prient à tour de rôle selon le jour de l'année et le temps qu'il fait. Non pas qu'ils fassent preuve de fausse bigoterie mais, pragmatiques, ils vénèrent le dieu adéquat au moment opportun. Chaque communauté adopte néanmoins un dieu tutélaire, fréquemment en rapport avec le voyage pour s'assurer protection lorsqu'ils se rendent dans les communautés voisines. Car même s'ils aiment le confort de leurs maisons, les halfelins aiment échanger et rencontrer leurs « cousins ». Ils se considèrent en effet comme une grande famille, tous plus ou moins affiliés, même si leurs liens remontent à des dizaines de générations. La qualité de leur accueil est légendaire. Leurs profondes et sincères bonhomie et gentillesse résultent de ces soirées de bombance où ils s'échangent autant les ragots de la semaine que les nouvelles du royaume que des voyageurs de passage leur ont confiées. Chez eux, rien n'est feint, et surtout pas leur sympathie à l'égard des autres. S'ils aiment quelque chose ou quelqu'un, ils n'hésitent pas à le dire. S'ils ne l'aiment pas, c'est probablement qu'ils ont mal compris leur interlocuteur et ils chercheront à résoudre ce quiproquo. Cela donne parfois l'impression qu'ils sont bavards, et certaines races taiseuses, comme les nains ou les sangdragons, préfèrent éviter leurs conversations.

Peuples halfelins

Deux grandes familles de halfelins partent à l'aventure et choisissent la carrière d'aventuriers.

Les **halfelins pieds-légers** sont ceux qui ressemblent le plus aux halfelins typiques. Assez petits, une peau hâlée par la vie à l'extérieur, des cheveux lisses, plus châtains que bruns, des yeux foncés et pétillants. Ils sont plus portés sur le voyage que leurs congénères et aiment les vêtements réellement confortables et fonctionnels. Ils cohabitent communément avec d'autres races dans les grandes villes humaines, naines ou elfes, ou bien choisissent une vie nomade au sein de caravanes où la mixité raciale est fréquente. Les humains apprécient de rejoindre ces longues processions où l'on trouve presque toujours un barde qui écrit l'histoire de la communauté. De cette proximité naissent parfois des enfants métissés. En l'espace de quelques siècles, les sangs humains, nains et parfois elfes qui se sont ajoutés à celui des halfelins pieds-légers ont doté ces halfelins de capacités nouvelles, les rendant encore plus débrouillards et faisant d'eux des compagnons presque indispensables. Dans les grandes villes, ces halfelins deviennent d'excellents monte-en-l'air ou les bras droits de l'ombre de commerçants pas totalement honnêtes. Les aventuriers halfelins appartiennent majoritairement aux pieds-légers.

Les **halfelins grands-sabots** sont des cousins des halfelins pieds-légers. Leur vie de labeur les a rendus plus grands, plus musculeux, et beaucoup plus sédentaires. Ils dépassent souvent le mètre, quelques-uns pouvant presque passer pour de petits humains. Ils restent tout de même assez fluets. Il arrive que l'on retrouve chez eux aussi des traits d'autres races, comme des oreilles pointues ou un système pileux important. Ils goûtent à la compagnie des autres races, en particulier pour le commerce et les divertissements, et sont très sociables. Néanmoins, ils aiment se retrouver entre eux une fois leurs activités terminées. Ainsi, les villes où ils se sont établis comptent usuellement des quar-

tiers résidentiels peuplés uniquement de grands-sabots. Ils aménagent des logements confortables dans le style des halfelins pieds-légers, tout en exerçant leur métier dans d'autres quartiers.

Patronymes

Leur nom de famille tient souvent du sobriquet dont leurs ancêtres ont hérité ou correspond au nom de leur communauté ou de l'emplacement de leur village. La rivalité entre clans étant parfois notable (mais toujours bon enfant), donner son nom de famille n'est pas anodin. Le prénom est choisi pour sa sonorité par le père, un prénom qui sonne bien à l'oreille et qui inspire la sympathie.

Masculins

Milo, Frilo, Prosper, Tamash, Miro, Bilbon, Lemi, Semio, Samy, Terry.

Féminins

Rose, Prune, Lilly, Aline, Bellis, Samira, Cerise, Tiline, Billia, Eveli.

Traits des halfelins

Un halfelin possède de nombreux traits en commun avec tous les autres halfelins.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Un halfelin atteint la maturité vers 20 ans et vit généralement 150 ans.

Alignement. La majorité des halfelins est d'alignement Loyal Bon. Ce sont par nature des êtres qui ont un bon cœur et qui sont affables. Ils détestent voir les autres créatures souffrir et ne tolèrent pas l'oppression. Ils sont aussi très organisés et respectueux des traditions. Ils se reposent beaucoup sur leur communauté et le confort apporté par leurs coutumes.

Taille. D'une taille moyenne de 90 centimètres, les halfelins pèsent environ 20 kg. Ils sont de petite taille.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,50 mètres.

Chanceux. Quand vous faites un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristiques ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé. Mais vous devez utiliser le nouveau résultat du jet.

Brave. Vous bénéficiez d'un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

Agilité halfeline. Vous pouvez traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande que vous.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en halfelin. Bien que la langue des halfelins n'ait rien d'un secret, ils n'aiment pas l'apprendre aux autres. Ils écrivent très peu et n'ont donc pas énormément de livres. Leur tradition orale est par contre très riche. Presque tous les halfelins parlent le commun, une langue dont ils partagent l'alphabet, ce qui leur permet de converser avec les gens qui habitent sur les mêmes territoires qu'eux ou dont ils traversent les terres.

Halfelin pied-léger

En tant que halfelin pied-léger, vous cacher est presque une seconde nature et vous n'hésitez pas à utiliser d'autres créatures pour échapper aux regards. Vous êtes d'un naturel plutôt affable et sympathique.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 1.

Discrétion naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher même quand vous êtes seulement dissimulé par une créature qui fait une taille de plus que vous.

Halfelin grand-sabot

En tant que halfelin grand-sabot, vous aimez les traditions et vous êtes peu crédule. Grâce à votre vie de labeur, vous êtes résistant et très manuel.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 1.

Esprit pragmatique. Vous obtenez un *avantage* sur les tests de Sagesse (Perspicacité) lorsque l'on tente de vous mentir ou de vous baratiner. De plus, vous obtenez un *avantage* aux jets de sauvegarde contre les sorts de charme.

Travailleur acharné. Vous obtenez la maîtrise d'un ensemble d'outils d'artisan au choix.



Humain

Les deux diablotins en faction devant la porte monumentale restent un moment interdit face à la créature qui s'avance vers eux d'un pas très sûr. « Je ne savais pas que les humains pouvaient venir jusqu'ici », dit le premier. « Et moi, je ne savais pas que les humains pouvaient être aussi séduisants », ajoute le second. « Tout en ayant l'air aussi dangereux », reprend le premier. « Je dois m'entretenir avec lui », coupe sèchement Irissa. « Place ! » D'un claquement de doigt, l'ensorceleuse fait voler en éclat la porte et les deux gardiens. Elle poursuit jusqu'au pied du trône de pierre rouge et lance un regard furieux au grand cornu qui siège en majesté : « Ce n'est pas du tout ce pour quoi j'avais signé ! » Le monarque éclate d'un rire tonitruant. « Ah ! Ces humains… Si complexes, si fascinants… »

Bien qu'apparus plus récemment que les autres races, les humains ont su coloniser le moindre espace de vie. Des jungles terrifiantes aux îles égarées dans des océans déchaînés, des montagnes ardentes aux rives de torrents meurtriers, l'ambition de l'humain a rayonné et conquis, parfois au détriment de peuples plus anciens ou de créatures ancestrales. Partout où ils sont passés, même pour de courtes périodes, les humains ont jalonné les territoires des vestiges de leurs civilisations éteintes ou des splendeurs de leurs royaumes actuels.



Civilisations radieuses

Pressés par une vie trop courte pour leur appétit formidable, les humains n'ont de cesse d'explorer, de découvrir, d'apprendre et d'échanger. Inspirés par les autres races, ils bâtissent des cités fabuleuses rivalisant d'audace, éclipsant parfois les beautés elfiques ou les puissances naines. Ils édifient aussi des empires et des royaumes dont la culture merveilleuse éclaire les autres races civilisées pendant des milliers d'années. Ils aiment aussi se retrouver en communautés plus restreintes, pactisant avec la nature et les éléments dans une vie de labeur et de courage. Certains décident enfin de vivre, à l'écart de leurs pairs, des existences d'ascètes, d'ermites, ou partagées en clans familiaux. Car les hommes ne sont pas un, ils sont tous particuliers, chacun aspirant à une existence différente de son voisin. C'est la somme de ces individualités qui fait des humains la race la plus versatile et la plus complexe qui soit.

Individualités infinies

S'il existe une constante chez les humains, il s'agit de leur variabilité, et un royaume englobe souvent autant de diversité que le continent qui l'abrite. Leur taille va-

rie de 1,50 à plus de 2 mètres, mais certains sont petits et lourds comme des nains, d'autres immenses comme des ogres ou élancés comme des elfes. Leur silhouette n'est pas plus uniforme et, au sein d'un même peuple, des colosses musculeux côtoient des gringalets. Leur peau couvre toute la palette chromatique, du blanc rosé des peuples nordiques au noir profond des savanes brûlantes. Et même dans les peuples à la peau blanche ou noire, il existe une quantité innombrable de nuances. Certains peuples utilisent des dizaines de mots différents pour décrire le blanc ou le noir. Les peaux foncées sont aussi courantes que les peaux claires. Les cheveux et les yeux comprennent également une vaste gamme de formes, de textures et de couleurs, mais les teintes claires s'associent souvent aux peaux claires, et inversement. Toutefois, cela n'est pas une règle d'or, d'autant plus que les métissages des premières générations ont impliqué des races non-humaines, en particulier des elfes et des nains, et leurs étonnantes colorations.

Doués en chaque chose

De celui de roublard de guilde ou de chef de guerre barbare à celui de barde enchantant les foules ou de curé de village, les humains exercent tous les métiers avec la même excellence. Facilement audacieux et dominateurs, ils imposent leurs codes à ces professions. Certainement complexés face à l'histoire immémoriale des races plus anciennes, ils ont à cœur de façonner la leur à chaque instant de leur vie, dans chaque carrière qu'ils épousent. Ainsi, ne pouvant que rêver à l'immortalité, ils laissent leur trace dans leurs écrits, dans leurs œuvres, espérant que leur histoire éclipsera un jour toutes les autres.

Leur vie éphémère dans l'échiquier de l'univers les pousse aussi à croire passionnément aux forces supérieures, parfois sans discernement. Même ceux qui clament haut et fort le contraire espèrent au fond d'eux qu'une divinité se penchera sur leur destinée et les couvrira de ses faveurs. Ils élèvent des temples et des chapelles pour toutes les religions, car chaque humain étant unique, ses motivations tant matérielles que spirituelles le sont aussi, et chacun se retrouve en une divinité différente. Les humains peuvent donc s'intéresser aux bonnes grâces comme aux coups bas, se livrer à des actes d'infamie comme mourir sans regret pour sauver un innocent.

Variante technique

En lieu et place de l'augmentation de caractéristiques, vous pouvez opter pour l'une ou l'autre des options techniques qui suivent :

- La valeur de trois de vos caractéristiques augmente de 1 ; choisissez un don.
- La valeur de quatre de vos caractéristiques augmente de 1 ; choisissez deux compétences, outils ou langues, que vous maîtrisez désormais.

Peuples et aventures

Il existe de nombreux peuples humains et chaque univers présente des humains avec leurs propres spécificités. Les peuples humains d'Alarian sont décrits dans le Cadre de campagne. Chaque peuple a des prédispositions dans des carrières données. Des peuples sont réputés pour leurs talents de négociation, tandis que d'autres, comme les peuplades de l'Est, le sont pour leurs enchantements ou leurs compétences martiales. Contrairement aux elfes, gnomes, halfelins et nains, les caractéristiques de ces peuples ne s'ajoutent pas à celles des humains, mais en remplacent certains traits.

Patronymes

Les noms et prénoms humains dépendent des civilisations. Selon les régions les patronymes peuvent ainsi avoir des consonances asiatiques, nordiques ou encore moyen-orientales… entre autres possibilités.

Traits des humains

Il est difficile de faire des généralisations en ce qui concerne les humains. Ils possèdent les traits suivants :

Augmentation de caractéristiques. La valeur de toutes vos caractéristiques augmente de 1.

Âge. Les humains deviennent adultes à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains ne sont pas naturellement attirés vers un certain type d'alignement. On trouve parmi eux le meilleur comme le pire.

Taille. Les humains ont des tailles et des carrures très variées. Ils peuvent faire 1,50 mètre comme plus de 1,90 mètre. Vous êtes considéré comme une créature de taille moyenne, peu importe votre taille, votre poids ou votre carrure.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et dans une langue supplémentaire de votre choix. Les humains apprennent généralement la langue des peuples qu'ils fréquentent, même s'il s'agit parfois d'obscurs dialectes. Ils aiment parsemer leur langue d'expressions empruntées à d'autres races : des jurons orcs, des expressions musicales elfes, des citations militaires naines, etc.

Nain

« Il n'a pas dit un mot ?
– Non.
– Et il n'a pas bougé ?
– Non. Il est arrivé à midi. Personne n'a bronché. T'as vu les bras ? T'as vu la hache ? Arrivé au milieu de la place, il a tracé une ligne sur la terre. Il a plongé la main dans son sac et a balancé la tête du troll par terre ! L'ambiance… Le chef s'est pointé, a essayé de parler… L'autre a montré le soleil, puis la ligne qu'il avait tracée au sol, puis l'ombre de la palissade. Le patron a commencé à s'agiter dans tous les sens, à faire le tour des maisons…
– Attends, attends, je ne comprends pas !
– Tu te rappelles à la dernière foire, le chef a promis 500 pièces pour le monstre ? Au moment où l'ombre va passer la ligne au sol, le barbu veut sa récompense. Sinon…
– Sinon quoi ?
– On ne sait pas ! Il n'a rien dit. Mais tu connais la réputation des nains : bornés, durs en affaire, méchants, combattants hors pairs… L'ombre approche et le chef n'est toujours pas revenu… »



Pendant des millénaires, les nains furent les servants des Grands dragons. À leurs côtés, ils affrontèrent les géants au cours de fantastiques batailles, dressant contre eux de fabuleuses forteresses s'élevant jusqu'aux nuages, puissantes comme des montagnes. Une fois les colosses déchus, la lutte devint souterraine. Des hordes d'orcs et de gobelins déferlaient sans cesse des entrailles de la terre, et d'immenses cités furent bâties dans les méandres des montagnes pour éradiquer la menace. En ces temps-là, les nains étaient les plus grands défenseurs des peuples civilisés, ceux dont le courage et la force n'avaient d'égal que la gloire et la ténacité. Les Grandes guerres terminées, certains nains décidèrent de se cloîtrer dans des citadelles imprenables et des villes souterraines sans fin. D'autres firent le choix de rejoindre la civilisation des hommes qui avait fleuri.

Le sang des roches

Les nains mesurent en moyenne 1,30 mètre, mais sont plus lourds qu'un humain de 2 mètres. Massifs et trapus, ils sont d'une force impressionnante et sont capables de résister aux assauts les plus meurtriers. Les nains ont été surnommés le peuple de la pierre pour souligner le peu d'emprise qu'ont les éléments et la maladie sur eux. Toutes les nuances humaines se retrouvent dans leur couleur de peau, d'yeux et de cheveux, mais certains peuples présentent des variations

plus rares, comme les nains des laves et leur teint rougeâtre. Les cheveux des nains sont invariablement drus, parfois bouclés, tout comme leur barbe dont ils prennent grand soin. Leur peau est tannée et épaisse, semblable à de la corne par endroit, creusée de rides dès l'adolescence terminée.

Un nain atteint l'âge adulte vers 50 ans, à l'âge où la plupart des humains meurent, et leur longévité est exceptionnelle. Les légendes parlent de nains de plus de 450 ans, mais peu dépassent 350 ans.

Piété et tradition

Leur longue histoire a lourdement ancré la tradition dans leur culture. Le clan, la famille et les ancêtres, ainsi que le royaume quand ils ont fait allégeance à un roi, sont au cœur de leurs préoccupations. Ils aiment arborer les couleurs de leur clan ou porter fièrement les armoiries de leur suzerain, dont ils sont prêts à défendre l'honneur et les terres jusqu'à la mort. Beaucoup d'entre eux embrassent la religion et vouent leur vie aux préceptes de leur divinité, parfois avec un fanatisme difficile à comprendre.

Leur rancune est tout aussi tenace que leur amitié une fois donnée. Ils n'oublient pas les haines et les guerres passées, tout comme les alliances et les vœux de loyauté. Ils ont ainsi hérité d'une aversion sans limite pour les orcs et les géants, et leur idéal intègre leur destruction complète. Ils ont aussi un profond respect pour toutes les races ancestrales, comme les elfes, les gnomes ou même les sang-dragons. Ils ont plus de mal à faire confiance aux humains qu'ils estiment, souvent à juste titre, inconstants.

Peuples nains

Même s'ils partagent des caractéristiques communes, les nains ne présentent pas une société ni une physionomie complètement uniformes. Trois populations sont connues de tous : les nains des tertres, les nains des pierres et les nains des laves. Les légendes parlent d'une quatrième qui ne quitte pas les souterrains, les nains sombres.

Les **nains des tertres** vivent à proximité de la surface, dans des villages ou des petites cités construits sous des collines artificielles. De nombreux bâtiments sont bâtis à l'extérieur, les nains des tertres préférant se développer en surface que de creuser plus profondément. Le communautarisme et l'égalité sociale sont encouragés, et les villes sont tenues par un conseil d'anciens. Ces petites communautés entretiennent des relations cordiales et régulières avec les autres peuples, notamment avec les humains, avec qui ils troquent leur production minière contre des denrées alimentaires. Maîtres dans la forge et la taille de pierre, ils sont réputés et demandés pour leur artisanat. Ils privilégient la paix à l'amas de richesse et se montrent moins acariâtres que les autres nains. Bien que les traditions soient fortement ancrées chez eux, ils sont ouverts aux autres cultures, et les jeunes nains des tertres aiment s'établir dans les grandes villes humaines. Cet exode rural est catastrophique pour certains villages. Votre personnage sera sûrement de ceux-là.

Un peu plus grands que les nains des pierres, ils sont moins forts et plus à l'aise dans les espaces ouverts. Leur peau est tannée et présente des reflets cuivrés. Ils ont un style de combat plus exubérant et possèdent parfois une cavalerie montée sur des poneys de guerre ou des boucs de combat.

Les **nains des pierres** habitent d'immenses cités plus en profondeur, datant pour la plupart des Grandes guerres. Les volumes y sont démesurés et permettaient d'accueillir les dragons. Chaque cité est un royaume s'étendant sur des dizaines de kilomètres. Dirigées par un roi, ces villes sont le terrain de jeu de nobles et de commerçants cupides, et les classes sociales ont ainsi un fort impact sur la société. Car les nains des pierres possèdent de grandes richesses et sont ambitieux. L'or amassé dans leurs mines nourrit les intrigues de cour et les manigances. Les nains des tertres leur servent d'intermédiaires pour vendre leurs bijoux en or et obtenir des denrées de la surface. D'immenses réseaux reliant leurs cités évitent aux nains des pierres de devoir remonter à l'air libre. Ils n'aiment que peu les humains et encore moins les autres races. Mais une fois leur amitié acquise, elle est indéfectible.

Leur peau est grisâtre, souvent teintée artificiellement de bronze, notamment dans la haute société où la « *griseur* » est un signe de pauvreté, comme chez les mineurs, et qui rappelle les nains sombres. Ils aiment les bijoux luxueux et les vêtements brodés d'or pour souligner leur statut social. Ils affectionnent porter un marteau de guerre gravé, le préférant à la hache pour le combat.

Les **nains des laves** vivent encore plus profondément, en général à proximité de chambres magmatiques ou dans le cœur de volcans actifs. Ils habitent des cités construites grâce à la magie sur des dizaines de niveaux, à moitié troglodytes, à moitié maçonnées, d'où ils ne sortent jamais. Peu de choses sont connues sur eux, et la rencontre avec un nain des laves est exceptionnelle, annonciatrice d'un désastre à venir. De grands magiciens nains sont issus de ce peuple, en particulier des ensorceleurs maîtrisant le feu. Ils sont très mystiques et vénèrent des dieux chthoniens oubliés.

Leur teint est rougeâtre avec des yeux clairs et des cheveux variant du brun cuivré à l'orange intense. Leurs combats sont violents et sanglants, et les coups bas ne leur font pas peur.

Patronymes

Les nains portent le prénom de leur grand père maternel pour les hommes et de leur grand-mère paternelle pour les femmes, parfois avec des variations pour se distinguer de l'ancêtre. À ce prénom est associé un nom faisant référence au lieu où ils ont grandi, à leur clan ou à leur lignée. Lorsqu'ils se présentent, ils aiment à énumérer leur généalogie sur au moins cinq générations.

Masculins

Borgar Mangepierres, Barahir Forge d'Acier, Karoom Barbakane, Gareth Main-de-fer, Dolgrin Fort-Ecu, Morgryn Tête-de-mort, Harindem le Buffle, Hark des Géants, Bofur Dent-Grise, Rogur Grande-Choppe.

Nains sombres

Encore plus mystérieux que les nains des laves, les nains sombres vivent dans les entrailles de la terre et ne sortent jamais à la lumière du soleil. Ils ont perdu presque tout leur système pileux et leur peau s'est teintée de gris, allant parfois jusqu'à l'anthracite. Leurs vêtements sombres, souvent poussiéreux, les rendent presque invisibles dans leur environnement.



Féminins

Brunhilde Brisenclume, Olga Tape-Dur, Ingra Dufer, Igrid Claquevert, Urdi des Montagnes, Alka Talon, Bodill Delamine, Grila Tête-de-chêne, Ursuline Sanseau, Grinei de Roc.

Traits des nains

Votre personnage nain est doté d'un ensemble de capacités innées liées à sa nature de nain.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 2.

Âge. Les nains deviennent matures au même rythme que les humains, mais ils se considèrent encore jeunes jusqu'à l'âge de 50 ans. Ils vivent en moyenne 350 ans.

Alignement. La majorité des nains est d'alignement Loyal et croit profondément aux bienfaits d'une société organisée. Les nains sont plutôt attirés vers le bien, ont un sens inné de ce qui est juste et sont convaincus que tout le monde mérite de partager les bienfaits de l'ordre et de la justice.

Taille. Les nains mesurent entre 1,10 et 1,50 mètre et pèsent en moyenne 75 kilos. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,50 mètres. Vous pouvez porter une armure lourde sans que cela réduise votre vitesse.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous avez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance naine. Vous bénéficiez d'un *avantage* sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous bénéficiez d'une résistance innée aux dégâts de poison.

Entraînement aux armes naines. Vous maîtrisez les haches de guerre, les hachettes, les marteaux légers et les marteaux de guerre.

Maîtrise des outils. Vous obtenez la maîtrise des outils d'un artisanat de votre choix parmi cette liste : outils de forgeron, matériel de brasseur, outils de maçon.

Connaissance de la pierre. Quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) relatif au travail de la pierre, vous considérez que vous possédez la maîtrise de la compétence Histoire et vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

Langues. Vous pouvez parler et écrire en commun et en nain. Le nain est une langue aux consonnes dures et aux sons gutturaux, des spécificités qui se retrouvent dans l'accent qu'ont les nains en parlant un autre langage.

Nain des tertres

En tant que nain des tertres, vous avez des sens aiguisés, êtes très intuitif et vous faites preuve d'une résistance remarquable.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Ténacité naine. Votre nombre maximum de points de vie augmente de 1. Il augmente à nouveau de +1 à chaque niveau que vous gagnez.

Nain des pierres

En tant que nain des pierres, vous êtes ingénieux et savez comment tourner une situation à votre bénéfice.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

Maître des marteaux. Lorsqu'un nain des pierres inflige des dégâts avec un marteau ou toute autre arme de corps-à-corps contondante, il ignore une éventuelle résistance aux dégâts contondants de sa cible sauf si cette résistance a été accordée par un sort.

Nain des laves

En tant que nain des laves, vous êtes mystique, aimez résoudre rapidement les conflits et vous ne craignez pas la chaleur.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Force augmente de 1.

Vision dans le noir améliorée. Quand vous vous trouvez dans le noir total, vous voyez comme en plein jour jusqu'à 18 mètres. Vous êtes cependant toujours incapable de distinguer les couleurs.

Sensibilité à la lumière. Vous supportez mal les changements de luminosité. Lorsque la lumière augmente soudainement d'intensité (de lumière faible à lumière vive, ou d'obscurité à lumière vive), vous subissez un *désavantage* à tous vos tests de caractéristique nécessitant votre vue (dont les tests physique pour se précipiter, grimper ou autres). Il en va de même pour tous vos jets d'attaque, et les ennemis bénéficient d'un *avantage* s'ils vous attaquent au corps-à-corps. L'effet dure 3 rounds.

Résistance à la chaleur. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.



Aasimar

La place est parfaitement silencieuse. Le jeune roturier, la tête sur le billot, écrase une lourde larme qui tombe sur un plancher saturé de sang. Sur l'estrade, Geoffrey, le fils du Duc, esquisse discrètement un sourire sadique. Le bourreau lève sa hache. « Halte ! » La voix résonne comme un miracle. « Je suis Céleste de Grand-Azur, protectrice de l'ordre de Vorona, et je vous ordonne de mettre un terme à cette mascarade. » La foule, subjuguée, contemple la grande guerrière à l'armure étincelante et aux cheveux d'argent qui remonte la place, soudainement baignée d'un rayon de soleil. Elle s'arrête devant l'estrade. « Seigneur, renonce à ce jugement. Regarde plutôt au fond du cœur corrompu de ton propre fils et tu trouveras l'assassin de ta petite nièce. Je vais te le prouver si tu m'en offres l'opportunité, ou je mourrai en défendant la vie de cet innocent. »

Créatures d'essence divine, les aasimars sont des planaires ayant du sang de céleste dans leurs veines. À l'opposé des tieffelins, l'origine des premiers aasimars est inconnue, mais ne semble pas être liée à des événements humains. Il semble au contraire qu'ils soient les descendants d'unions ponctuelles entre un céleste et un humain, sans dessein supérieur, et que ces enfants aient ensuite poursuivi leur vie au sein de sociétés humaines. N'ayant jamais été stigmatisés au cours de leur histoire, les aasimars sont très bien acceptés et sont presque toujours considérés comme des humains.

Ascendance voilée

En effet, certains aasimars ignorent eux-mêmes leur hérédité planaire. Ces aasimars ne présentent pas de caractéristique physique notable, juste des yeux pouvant être piquetés d'argent ou des cheveux plus blancs que d'ordinaire dans le peuple où ils sont nés. Chez eux, c'est à l'adolescence que les premiers signes deviennent perceptibles et qu'ils ne peuvent plus nier leur origine. D'autres aasimars naissent avec des traits indéniables, comme des cheveux blancs ou argentés, des yeux métalliques ou d'un bleu ciel pur, ou encore une peau d'une pâleur inégalable. Les plus marqués par leur ascendance possèdent des ailes qu'ils n'arrivent pas à contrôler. Tous les aasimars sont toutefois très attirants, avec un visage fin et harmonieux, ce qui fait qu'on leur prête parfois une ascendance elfique. Hormis ces traits marquants, les aasimars sont similaires aux humains.

Comme les elfes, les aasimars apprécient l'harmonie et les lignes épurées. Ils portent des vêtements légers, clairs et lumineux, brodés de fils d'or ou d'argent quand ils en ont les moyens. Même s'ils n'accordent pas d'importance aux richesses terrestres, ils apprécient les pierres précieuses et l'or pour leur pureté. Toutefois, ils sont prêts à s'en défaire sur l'instant pour aider des indigents.

Paradis terrestre

Dès leur plus jeune âge, les aasimars sont attirés par le bien, par les valeurs de justice et d'égalité. Avec l'âge et la résurgence de leur hérédité, cette attirance devient une passion, un mode de vie qui peut aller jusqu'à l'extrême, parfois au fanatisme religieux lorsqu'ils adoptent une divinité tutélaire. Pour cela, ils s'investissent rarement dans les causes humaines ou les conflits nobiliaires aux motivations territoriales, et ne prendront pas les armes pour défendre le suzerain de leur région d'adoption. Par contre, s'il s'agit de défendre un royaume, y compris ennemi du leur, contre des hordes maléfiques, ils n'hésiteront pas à se joindre aux armées humaines. Nombre d'entre eux se dirigent vers des carrières où leur personnalité extrême pourra s'exprimer, comme le paladinat ou la prêtrise. Certains, plus tempérés et humanistes, préfèrent œuvrer pour le bien par des moyens politiques. Cependant, ils souffrent toujours d'un manque de tempérance dans leurs décisions lorsqu'elles mettent en cause les notions de bien et de mal.

Patronymes

Les aasimars portent les noms courants de la société où ils vivent. Lorsqu'ils sont conscients de leur hérédité céleste ou lorsqu'ils la découvrent, ils changent souvent leur nom parental pour un surnom en lien avec leur conviction la plus profonde, que ce soit un sentiment, une qualité, un objectif, etc.

Masculins

Céleste, Ange, Brillant, Divin, Juste, Auguste, Lucien, Modeste, Serein, Fidèle.

Féminins

Céleste, Azur, Topaze, Esther, Syel, Ange, Vérité, Justice, Lumière, Grâce.

Traits des aasimars

Votre parenté céleste vous a octroyé certains pouvoirs innés.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 2 et votre valeur de Sagesse de 1.

Âge. Les aasimars vieillissent à un rythme comparable à celui des humains. Leur espérance de vie est cependant supérieure, et ils peuvent dépasser les 120 ans.

Alignement. L'ascendance céleste des aasimars influe souvent sur leur alignement. Les alignements Loyal et Bon sont communs chez eux. Cependant, il n'est pas rare que certains se rebellent contre leur propre nature et tendent vers un alignement Chaotique.

Taille. Les aasimars sont d'une taille et d'une corpulence comparable aux humains. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre ascendance céleste, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Aura céleste. Vous possédez certains pouvoirs issus de votre ascendance céleste. Vous connaissez le tour de magie *thaumaturgie*. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer une fois le sort *bouclier de la foi* grâce à ce trait. Pour pouvoir lancer de nouveau ce sort, vous devez terminer un repos long. À partir du niveau 5, vous pouvez lancer une fois le sort *prière de soins* comme un sort de niveau 3 grâce à ce trait. Pour pouvoir lancer de nouveau ce sort, vous devez terminer un repos long. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est le Charisme.

Résistance céleste. Vous êtes résistant aux dégâts nécrotiques.

Langues. Vous pouvez lire, écrire et parler le commun, ainsi que le céleste.



Demi-ogre

« Qu'est-ce qu'on fait ? », demande le gnome.
– Rien, lui répond son congénère. Il n'y a plus rien à faire. Si ! Commence à rassembler tes affaires.
– On n'intervient pas ?
– T'as vu l'état dans lequel ils l'ont mis ? Si tu bouges, tu risques d'en manger une comme les autres…
– Quand même…



– Je les ai prévenus ou pas ? Il est avec nous, il est civilisé ; le temps de sécher nos capes, de boire une chope, et on repart comme on est arrivés. Mais c'est le problème avec les humains. Les grandes jambes, dès qu'ils voient un gars plus grand et plus costaud, ils se sentent attaqués dans leur virilité… Les quolibets, les insultes, les crachats, il a gardé son sang-froid un moment.
– C'est vrai qu'ils n'auraient jamais dû tirer leurs épées…
– Quand le corniaud l'a blessé à la jambe, j'ai su qu'il y aurait du sang sur les murs.
– On attend, alors ?
– Oh, ce ne sera pas long. Il va massacrer, se calmer et puis on va filer… »

Nul ne sait quelles sont les origines exactes des demi-ogres. Les théories sont nombreuses depuis leur apparition, il y a des siècles. Certaines parlent d'une tribu ogre ayant décidé de s'accoupler avec des humains (de gré ou de force), d'autres d'une expérimentation magique qui aurait mal tourné. Pour la plupart, peu importe : les demi-ogres sont des créatures terrifiantes dont les instincts primaires font des monstres sanguinaires. Personne ne devrait faire confiance à un demi-ogre, et leur arrivée est toujours synonyme de carnage… en tous cas, c'est ce que dit la sagesse populaire.

Sauvages et civilisés

Depuis leur apparition, les demi-ogres ont développé une société centrée autour de la famille. Ils les appellent matriarchies : des clans fonctionnant comme une famille étendue, menés par la Mère. Cette dernière est la seule à avoir la légitimité de mettre au monde une descendance de race pure. Les autres membres doivent attendre son approbation ou se tourner vers les membres d'autres races (le plus souvent vers des humains). Cependant, la matriarchie est une société égalitaire : mâles et femelles sont égaux devant les tâches et les combats. Une matriarchie est rarement composée de plus d'une centaine d'individus. Quand un (ou une) demi-ogre s'accouple avec un membre d'une autre race, l'enfant qui naît est invariablement un demi-ogre, et les caractéristiques de l'autre race sont presque (voire totalement) absentes.

Il existe deux types de matriarchies. Les matriarchies sanglantes sont les plus nombreuses et les plus connues. Elles existent en marge des terres civilisées et vivent du pillage des communautés proches. Les meilleurs pillards ont le droit aux positions de pouvoir. Ils peuvent prendre des esclaves dans les communautés pillées et ont la primauté dans le partage des butins. Ces matriarchies sont brutales et guerrières, et ce sont elles qui ont fait la mauvaise réputation des demi-ogres. Leurs camps sont souvent nomades, faits de tentes de peau et de bois.

Les matriarchies blanches sont, elles, différentes. Plus civilisées, elles sont sédentaires. Leurs petits villages sont faits de maisons de pierre ou de bois, souvent entourés d'une palissade. Les alentours sont parsemés de champs que les membres exploitent. Ils n'en sont pas moins de puissants combattants, mais ils ont décidé de ne plus s'adonner au pillage. Ces villages sont, en général, établis à l'écart de la civilisation, évitant tout contact extérieur afin de vivre en paix.

Apparence monstrueuse

Les demi-ogres sont grands et massifs. Ils culminent en général à plus de deux mètres. Leur peau est épaisse et dure, et sa couleur oscille entre un jaune pâle et terreux et un gris sombre et pierreux. Leurs cheveux sont épais et noirs, tirant parfois vers l'auburn. Ils sont touffus, et il est rare de trouver un demi-ogre chauve. Leurs oreilles sont légèrement pointues, leurs yeux en amande et leur mâchoire prognathe. Ils sont en général plus lourds que les autres races, pouvant atteindre 200 kilos de muscles.

Les demi-ogres font de piètres jeteurs de sorts. Cependant, il existe une caste particulière : les sorcereux. Ces derniers sont plus petits (de la taille d'un grand humain), leur peau est presque blanche et leurs cheveux blancs comme la neige. Plus frêles, ils possèdent pourtant un don pour la magie. Ils deviennent souvent des ensorceleurs, des druides ou des clercs au service de la divinité tutélaire de la matriarchie. Il arrive aussi qu'ils soient repérés par d'étranges entités et qu'ils deviennent de terribles sorciers. Les magiciens sont plus rares, l'étude académique de la magie n'étant pas leur fort. Les sorcereux sont craints et respectés par leurs congénères.

Quitter la matriarchie

Quand un demi-ogre atteint l'âge adulte, il n'est pas rare de le voir quitter, pour quelques années, la matriarchie. Il entreprend le « *passage* », un voyage initiatique à travers les terres civilisées et sauvages. Des années durant, il vit le plus d'aventures possibles, tentant d'emmagasiner connaissances, expériences et découvertes, avant de finalement revenir à la matriarchie. Une fois revenu, il partage ce qu'il a découvert. Ainsi, il enrichit la matriarchie, enrichit les siens, et termine ses jours au sein de sa famille. Pendant leur voyage, certains enfantent avec d'autres races. L'enfant naît sans matriarchie. C'est ce que les matriarciens appellent un « *égaré* ».

Patronymes

Les demi-ogres se sont créés, au fil des siècles, un langage propre. Leurs noms ont toujours un sens dans leur langue.

Masculins

Borkan, Crasdil, Erb, Garok, Krolkhar, Lothr, Margog, Piorg, Rolfar, Urgh.

Féminins

Mama, Grama, Mamo, Myr, Grao, Tev, Maour, Drass, Irul, Borul.

Traits des demi-ogres

Un demi-ogre a hérité de certains traits de son ascendance ogre.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 2 et votre valeur de Force de 2.

Âge. Les demi-ogres arrivent rapidement à l'âge adulte, à l'âge de 10 ans. Cependant, une fois leur maturité atteinte, ils vieillissent légèrement plus lentement que les êtres humains. Ainsi, un demi-ogre peut vivre jusqu'à un âge de 125 ans, voire plus, pour peu qu'il ait l'incroyable (et rare) chance de ne pas être mort de manière violente auparavant.

Alignement. Les demi-ogres sont des êtres imprévisibles. Ils tendent souvent vers un alignement Chaotique, même si de rares clans demi-ogres ont appris à se civiliser et sont plus enclins à un alignement Loyal. Les plus sauvages d'entre eux, et ceux élevés au sein de clans ogres, sont souvent mauvais.

Taille. Les demi-ogres sont des créatures de taille moyenne. Ce sont cependant des colosses. Les plus petits d'entre eux mesurent 1,80 mètre, mais ils atteignent généralement les 2 mètres de haut, voire plus. Les plus grands peuvent mesurer jusqu'à 2,40 mètres.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Votre ascendance ogre vous a octroyé une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.



Créer un sorcereux

Les sorcereux sont particuliers, ce sont les seuls à pouvoir réellement maîtriser des pouvoirs magiques. Appliquez les modifications techniques suivantes :

- Remplacez l'augmentation de caractéristiques par la suivante : votre valeur de Constitution augmente de 1, votre valeur de Sagesse de 1 et celle de Charisme de 2.
- Ignorez la capacité Cuir épais.
- **Volonté de fer.** Vous avez appris à vous imposer malgré vos différences. Vous obtenez un *avantage* sur les tests visant à résister aux tentatives de persuasion, ainsi que sur les jets de sauvegarde effectués afin de résister aux sorts et pouvoirs de charme, de domination et d'illusion.

Le demi-ogre, pas à demi puissant ?

C'est une certitude, le demi-ogre est un être extrêmement puissant. À côté de lui, un demi-orc semble faire pâle figure. Cependant, jouer un demi-ogre ne devrait pas être qu'une partie de plaisir. Il est certain que vous dominerez peut-être un peu plus le champ de bataille que d'autres, cependant nous encourageons le MJ à lui rendre la vie difficile. Son défaut, **Paria**, ne devrait jamais être anecdotique : lors de toute rencontre avec des êtres civilisés, ou des êtres monstrueux intelligents, le demi-ogre devrait être une épine dans le pied du groupe de joueurs. Le demi-ogre est le bouc émissaire idéal, on en a peur, on le déteste, on le méprise… mais il en va de même de ses compagnons : il faut être sacrément dérangé pour marcher aux côté d'une telle créature.



Effrayant. Vous utilisez votre action et vous adoptez une posture agressive, hurlez ou lancez un regard noir suivi d'un grognement effrayant à un adversaire. Ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre une difficulté égale à 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise. S'il échoue, il est *effrayé* pour un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise. Vous devez effectuer un repos long avant de pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Cuir épais. Votre peau est si épaisse que vous résistez mieux aux coups que les autres. Vous obtenez une résistance aux dégâts de type contondant.

Problème de taille. Vous êtes grand et massif… trop grand et trop massif. Vos armures doivent être taillées sur mesure pour votre taille et votre corpulence. Quand vous achetez une armure, vous devez payer le double de son prix. De même, lorsque vous faites ajuster une armure magique à votre taille, vous devez payer un prix égal au prix de l'armure magique concernée. Si vous portez une armure qui n'a pas été spécialement ajustée à votre taille, votre CA est réduite de 1.

Paria. Votre nature même rend souvent les gens nerveux. Vous êtes craint par les races civilisées et méprisé par les ogres. Vous subissez d'un *désavantage* sur vos tests de Charisme (Persuasion) et Charisme (Supercherie). De plus, la plupart des gens ont une attitude méfiante, au mieux, vis-à-vis de vous : les gardes vous contrôlent, vous êtes victime de délit de sale gueule et il n'est pas rare que vous soyez le bouc émissaire rêvé pour les populations locales.

Langues. Vous pouvez lire, écrire et parler le commun ainsi que le géant.



Félys

La nuit est désormais noire et la rue déserte, mais les tuiles restituent encore la chaleur d'une belle journée d'été. Siam s'étire longuement pour chasser la torpeur qui a envahi ses jambes. Sa moustache frétille. Il ne s'ennuie jamais en planque, mais rester immobile de longues heures constitue un exercice éreintant. L'excitation de la chasse l'aiguillonne instinctivement. Il prend à nouveau position et fixe la terrasse d'en face et la venelle en contrebas. Rapidement, des bruits de talons résonnent sur le pavé. Le contrat rentre chez lui, escorté de deux de ses hommes. Siam les laisse pénétrer dans la demeure, hume l'air à pleines narines et avance au ralenti jusqu'au bord du toit. Dans un court instant, l'homme va s'installer sur sa terrasse, retirer ses bottes et inspirer de longues bouffées d'un tabac aux notes d'orange en contemplant la ville. Ce sera la dernière fois. Siam dégaine sa dague et prend appui sur la cheminée. Dans quatre secondes, tout sera terminé.



Les sages disent que les félys accompagnent les hommes depuis toujours et qu'ils sont apparus spontanément, un matin d'hiver, de la promiscuité des chats et des humains dans les villes surpeuplées. Ils expliquent par cela que la majorité des félys seraient citadins et qu'ils n'auraient jamais développé de société propre à leur peuple. Car les félys sont une race ubiquitaire, qui s'adapte autant aux villes humaines ou naines qu'aux communautés gnomes ou halfelines. Ils n'évitent que les cités elfes, parce que, dit-on, les elfes sentent leur nature foncièrement instable.

Enfant des castes

La société félys est fortement hiérarchisée et suit des règles de vie strictes, aussi bien dans la façon de se tenir et de parler aux autres félys que de se nourrir et de se reproduire. Ces codes sont édictés tous les dix ans par le Haut-Félys, puis gravés sur le Mur des lois, un mur itinérant déplacé de communauté en communauté. Les préceptes sont scrupuleusement suivis et il ne viendrait pas à l'idée d'un félys d'y déroger. Ces règles ne changent guère, et certaines datent de plusieurs millénaires. Le Haut-Félys étant élu par les sages de chaque peuple, les félys sont la seule race dont tous

les membres reconnaissent la même autorité supérieure, même s'ils conservent une certaine indépendance pour ce qui ne touche pas aux codes.

Ces lois définissent la place sociale de chaque félys. Au bas de l'échelle, se trouvent les félys des cloaques, au poil ras et souvent uni, sans privilège particulier, ni même le droit d'adresser la parole aux membres d'une autre caste. Ils vivent dans la rue, de vol et de mendicité, essentiellement dans les cités importantes. Dépourvus d'avenir, ils partent souvent à la découverte du monde. La majorité des félys sont de la classe des félys des appentis. Ils ont quelques privilèges, comme celui de posséder ce qu'ils portent sur eux. Ils habitent en général dans des auberges à l'année ou chez leur employeur. Ils exercent des métiers d'action ou avec une dimension artistiques et aiment peu les professions intellectuelles. La caste supérieure possédant tous les privilèges est celle des félys des logis. Ce sont les seuls à pouvoir posséder des biens, notamment une maison qu'ils dotent d'un confort exceptionnel. Ils sont commerçants et érudits, parfois magiciens. Mais il leur faut une sérieuse raison pour partir à l'aventure.

Grâce féline

Les félys ressemblent à des félins anthropomorphes, dont la morphologie globale peut s'inspirer du chat ou du lion, comme du tigre ou de la panthère. Ils mesurent entre 1,40 et 1,70 mètre. Leur silhouette est svelte ou athlétique pour la plupart, avec un poids de 25 à 50 kilos. Certains félys tolèrent mal l'alimentation humaine et souffrent de surpoids. Comme ils craignent le froid, ils préfèrent vivre dans des climats chauds où la nourriture est souvent plus légère. Leurs yeux en amande sont fréquemment verts, bleus ou noirs. Leur pelage ne dépend pas de leur caste et peut être angora ou ras, rayé, uni ou tacheté, dans des nuances du roux au brun, ou du gris au bleu-gris. Ils sont capables d'en modifier le ton du clair au très foncé. Leurs griffes rétractiles et leurs canines développées peuvent être redoutables. Ils se servent de leurs griffes pour l'escalade. Leur démarche est féline, et il leur arrive de se déplacer à quatre pattes sur des surfaces accidentées. Ils adorent porter des vêtements près du corps, plutôt foncés pour les castes inférieures et très colorés avec des bijoux pour les félys des logis, pour qui montrer leur rang est important.

Patronymes

Les félys ont toujours à la fois un nom issu de la race avec laquelle ils cohabitent et un nom félys fait de sifflements et de raclements, que les humains ont beaucoup de mal à prononcer et à comprendre. Une particule finale définit la caste : 'sshshr pour logis, 'hhssrh pour appentis et 'rhrrss pour cloaques.

Traits des félys

Vos ancêtres étaient des félins. Ceci vous permet de bénéficier des capacités suivantes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 2 et votre valeur de Sagesse de 1.

Âge. Les félys atteignent rapidement l'âge adulte, aux alentours de 8 ans environ. Cependant, ils vivent moins longtemps qu'un être humain et il est rare de voir un félys dépasser les 50 ans.

Alignement. Leur nature féline en fait des êtres indépendants qui tendent souvent vers l'alignement Chaotique.

Taille. Les félys sont plus petits et fins que les humains. Ils mesurent 1,40 à 1,70 mètre pour 25 à 50 kilos. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 12 mètres.

Vision dans le noir. Comme tous les membres de votre race, vous possédez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Sixième sens. Vous êtes toujours sur le qui-vive. Si vous êtes *surpris*, vous pouvez tout de même effectuer, au choix, un déplacement ou une action unique (comme une unique attaque, par exemple) lors de votre premier tour. Vous ne disposez cependant pas de votre action bonus ou de votre réaction. De plus, vous obtenez un *avantage* sur les tests de Sagesse (Survie) effectués afin de pister une créature.

Agilité féline. Vous obtenez un *avantage* sur vos tests de Force (Athlétisme) effectués afin d'escalader. Vous pouvez grimper à votre vitesse de déplacement normale.

Griffes du fauve. Vous possédez de petites griffes rétractiles. Vos dommages à mains nues peuvent être tranchants ou contondants, selon ce que vous préférez. Vous devez choisir avant d'effectuer votre jet d'attaque.

Toujours sur ses pattes. Les chats retombent toujours sur leurs pattes, c'est connu. Lorsque vous tombez dans le vide, vous savez comment contrôler votre chute, que cela soit en vous réceptionnant sur les pieds ou en roulé-boulé, ou simplement en utilisant votre environnement afin de la ralentir. Vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre une difficulté de 8 + la distance de chute (en mètres). En cas de réussite, vous ne subissez que la moitié des dommages habituels et vous vous réceptionnez correctement, évitant ainsi de vous retrouver *à terre*.

Difficile à croire. Tout le monde sait qu'on ne peut pas faire confiance à un chat, et votre sincérité est souvent remise en question. Vous subissez un *désavantage* sur vos tests de Charisme (Persuasion) quand votre interlocuteur n'est pas un félys.

Langues. Vous pouvez lire, écrire et parler le commun, ainsi qu'une autre langue de votre choix.



Homme serpent

Chaque pas est un calvaire. Le mercenaire a enlevé son armure depuis plusieurs heures. Le danger est réel, mais la touffeur suffocante du marécage est telle qu'une mort rapide serait la bienvenue. Devant lui, leur guide progresse sans peine. Sa démarche glisse sur les innombrables obstacles. Ses écailles ne souffrent ni de l'humidité ni des piqûres d'insectes. Sans lui, le mercenaire serait mort dix fois. Soudain, l'homme serpent s'arrête. D'un geste brusque, il saisit de la main un serpent, jusque-là invisible sur une liane. Leurs regards se fixent alors que leurs langues effilées battent l'air chaud et humide. Puis l'homme serpent siffle à la troupe derrière lui : « La ssscépulture du sssei-gneur-lézzzard est plus au Sssud. Prudenccce, nous avançççons désssormais sssur le sssentier de ccchassse d'un immenssse ssaurien craccheur d'acccide. Sssilenccce… » Dès que son guide parle, le mercenaire ne peut réprimer une défiance viscérale. Mais il suit chacun de ses pas.

Le peuple serpent, comme beaucoup le nomment, ne communique avec les civilisations humaines, naines ou elfes, que depuis quelques siècles, mais les murs des tombes de leurs premiers rois ont été maçonnés il y a plusieurs dizaines de millénaires. Les bas-reliefs illustrent leur arrivée depuis un monde souterrain vers des jungles reculées où ils ont élevé des temples et des cités prospères. Rares sont ceux qui quittent la protection de leurs forêts millénaires, et c'est souvent pour apporter une parole de sagesse à des peuples égarés.

Sagesse et piété

Leurs cités se dissimulent dans des jungles impénétrables et peuplées d'animaux sauvages. Une grande partie des bâtiments sont maçonnés et s'étalent en surface. Seul un rez-de-chaussée est autorisé pour les maisons d'habitation, mais elles se poursuivent toutes sous la surface. Les bâtiments publics, surtout religieux, rejoignent des réseaux de cavernes gigantesques reliant plusieurs cités. Le peu de mobilier de leurs demeures, principalement en pierre, est couvert de lianes et de feuilles, réelles ou ouvragées. Les hommes serpents aiment travailler le bois pour en faire des objets de décoration, et les richesses matérielles n'ont d'importance que dans le cadre de leur religion.

Ils sont en effet pieux, adorant la Mère Serpent. Selon les cités, elle prend des formes et des couleurs diverses. Chacune de leurs villes comptent plusieurs centaines de temples, la plupart très petits. Seuls les temples ont des étages, pour que Mère Serpent s'enroule autour. Leur société vit en harmonie avec la nature, n'y prélevant que ce qui est nécessaire. Ils méditent de longues heures pendant lesquelles ils se questionnent sur l'existence, ou font des siestes oniriques qui les transportent au creux de leur déesse qui, le pensent-ils, répond à leurs questions. Ils tolèrent toutes les autres formes d'adoration et respectent les divinités étrangères. Ils font d'excellents clercs et chamans.

Métamorphose

Leur forme filiforme les fait paraître légèrement plus grands que des humains et ils mesurent de 1,80 à 2 mètres, lorsqu'ils ont leur forme la plus humanoïde. Les hommes serpents naissent presque entièrement serpentiformes, puis développent des caractères humains dans les premières années de leur vie. En grandissant, ils apprennent à maîtriser ces deux formes et à adopter une apparence presque humaine, avec des jambes bien formées et un visage humain aux traits allongés. Seule leur langue reste disproportionnée. Sous forme serpentine, ils mesurent jusqu'à 3 mètres en comptant leur queue, grâce à laquelle ils se tiennent debout. La couleur de leurs écailles est verte chez la plupart, et fonce avec l'âge, pour être presque noire à leur mort. Sans raison apparente, certains naissent blancs ou avec des couleurs chaudes par endroit, voire se composent entièrement de ces couleurs. L'accueil de ces enfants varie selon les communautés, du rejet à la croyance en un signe de leur déesse. Les parias deviennent parfois aventuriers s'ils ne meurent pas. Les autres sont vénérés.

Les hommes serpents portent peu de vêtements et encore moins souvent d'armure, qui les gêne dans leur mouvement. Ils aiment être à l'aise quelle que soit leur activité. Les combattants privilégient des carrières de barbare ou de rôdeur pour lesquelles ils ne seront pas trop chargés en armure ou en équipement.

Patronymes

Leurs noms sont impossibles à prononcer et à différencier en commun, se formant à partir de longues allitérations en s. Hors de leur communauté, ils utilisent des noms composés en rapport avec la nature et la jungle en particulier. Ils sont aussi porteurs d'une connotation spirituelle. Leurs noms ainsi « traduits » ne portent pas de marqueur de genre.

Exemples

Foudre-crocs, Nectar-venin, Lente-liane, Feuille-tranchante, Lune-verte, Canopée-pensive, Ombre-glisse, Longue-racine, Écorce-écailles, Cingle-pupille.

Traits des hommes serpents

Créature étrange et à sang froid, vous possédez les capacités suivantes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Sagesse augmente de 2 et votre valeur de Charisme de 1.

Âge. Les hommes serpents peuvent vivre bien plus longtemps qu'un être humain. Ils atteignent leur maturité à l'âge de 13 ans environ, mais peuvent vivre jusqu'à 150 ans. Cependant, ils peuvent prolonger leur durée de vie en se plongeant dans de longues hibernations qui leur permettent de survivre des dizaines, parfois des centaines d'années avant de se réveiller de nouveau. Cependant, seuls les plus sages des hommes-serpents sont capables d'un tel exploit.

Alignement. Les hommes serpents sont d'alignement Neutre, parfois Bon. Faire le mal est un concept difficile à comprendre pour eux.

Taille. Les hommes serpents sont légèrement plus grands que des humains et ils mesurent de 1,70 à 2 mètres. Bien que filiforme, leur corps est dense. Ils pèsent rarement moins de 75 kilos et peuvent aller jusqu'à 130 kilos.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Comme tous les membres de votre race, vous possédez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Métamorphe. Vous êtes capable de transformer votre corps afin de recouvrer, momentanément, la forme primale de vos ancêtres. Vous pouvez utiliser une action afin de vous métamorphoser. Vos jambes deviennent un corps de serpent, mais vous conservez votre tronc, votre tête et vos bras. Sous cette forme, vous obtenez un *avantage* à vos tests de Charisme (Intimidation) et de Force (Athlétisme). De plus, lorsque vous escaladez une surface, votre vitesse de déplacement correspond à votre vitesse de déplacement normale. Alternativement, vous pouvez utiliser ce pouvoir afin de ressembler à un être humain normal. Votre visage devient humain et votre queue disparaît. Votre transformation n'est pas parfaite : un individu peut dépenser une action pour vous examiner et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) contre une difficulté de 8 + votre modificateur d'Intelligence + votre bonus de maîtrise. S'il le réussit, il réalise que quelque chose ne va pas, aperçoit l'espace d'un instant vos pupilles fendues, remarque furtivement des écailles sur votre main, etc. Votre forme humaine est constante : vous ne pouvez changer de visage ou de couleur de cheveux, par exemple, et encore moins prendre l'apparence d'une autre personne. Maintenir l'une ou l'autre de ces formes vous demande de maintenir votre concentration. Une fois la concentration brisée, vous reprenez votre forme humanoïde de base. Vous devez effec-

tuer un repos long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité.

Hypnose. Comme tous les vôtres, vous avez appris à infuser votre regard d'une étrange lueur. Vous pouvez utiliser une action bonus afin de tenter d'hypnotiser une créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins de vous, et pouvant vous regarder dans les yeux. Vous lancez ainsi le sort *charme-personne* comme un sort de niveau 1. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ce sort est le Charisme.

Regard dérangeant. Votre corps, votre visage et vos yeux ont quelque chose de clairement froid et étrange, effrayant pour les uns, fascinant pour les autres. Vous maîtrisez, au choix, la compétence Intimidation ou la compétence Persuasion.

Sang froid. Votre sang froid ne vous apporte pas que des bénéfices. Vous êtes vulnérable aux dégâts de froid.

Langues. Vous pouvez lire, écrire et parler le commun. Vous parlez le Sseslish, le dialecte homme serpent qui n'a pas de forme écrite.

Sangdragon

L'homme traverse le couloir, portant la précieuse cargaison entre ses mains, escorté par deux gardes. Il touche au but mais il est nerveux. Depuis qu'il a pénétré le château, impossible pour lui de savoir si ses complices ont réussi leur mission. En atteignant les appartements privés du seigneur, le parfumeur comprend immédiatement qu'ils ont échoué. Le garde est là. Armure rutilante, hallebarde immense, l'homme-dragon est aussi large et haut que la porte. L'homme tente de garder son calme. « Le parfum commandé par le duc », déclare-t-il sans que sa voix ne trahisse quoi que ce soit. Le guerrier couvert d'écailles se redresse, fixe longuement le flacon puis le regard du parfumeur. Un moment interminable. Il prend ensuite la parole, faisant claquer sa mâchoire monstrueuse entre chaque mot. « Tes amis sont déjà morts, empoisonneur. » Il le saisit à la gorge avec une rapidité stupéfiante et le soulève du sol pour l'amener à sa hauteur. « Tu choisis ton parfum ou mon souffle ? »

Fiers héritiers des dragons, membres d'une race que beaucoup pensent vouée à disparaître, descendants d'une civilisation florissante mais désormais oubliée, les sangdragons sont un peuple nostalgique, vivant dans le souvenir d'un passé révolu.

La légende veut que leur empire s'étendait sur un continent entier. Les sangdragons, anciens esclaves au service des dragons chromatiques, défièrent leurs maîtres et les chassèrent. Ils construisirent une civilisation qui régna sur leur continent, et d'autres. Mais il y a plusieurs siècles, un cataclysme dont plus personne ne sait rien provoqua son effondrement, et les sangdragons disparurent.

À la recherche d'une gloire perdue

Les sangdragons vivent désormais dans de petits villages isolés. Ils ont adopté une structure clanique construite autour d'un chef fort. Mais contrairement à certaines races plus sauvages, ils se considèrent comme civilisés et, pour eux, la force n'est pas forcément celle de l'épée. Leurs communautés sont composées d'une cinquantaine d'individus en moyenne. Bâtisseurs émérites, ils construisent. Mais, prudents par nature, ils préfèrent ne pas trop entrer en relation avec les autres races.

L'honneur, la vérité et la droiture sont des valeurs centrales dans la société des sangdragons. En cela, ils se démarquent depuis toujours de leurs anciens maîtres. Pour eux, le déshonneur et le mensonge sont l'apanage des cruels dragons chromatiques, et beaucoup d'entre eux préféreraient mourir plutôt que de leur ressembler. Certains individus, cependant, sont retombés dans la vénération des dragons chromatiques. Ils y voient leur salut et constituent de petites sectes secrètes agissant à l'abri des regards de leurs congénères.

Les sangdragons sont des êtres curieux et nostalgiques de la gloire passée de leur race. Les individus les plus intrépides partent souvent explorer le vaste monde. Ils s'aventurent alors dans les terres des autres races civilisées, secrètement à la recherche de traces de la présence de leur ancien empire disparu et de ses secrets. Au bout de quelques années, la plupart d'entre eux reviennent. Mais certains, fascinés par le monde, préfèrent continuer leur périple, ou même s'installer dans un endroit où ils se sentent acceptés afin de se créer une nouvelle vie et une nouvelle famille.

Fils des dragons

La parenté des sandragons avec les dragons chromatiques et métalliques est indéniable. Ils possèdent une tête de dragon et un corps massif et écailleux. La couleur dominante de leurs écailles correspond à l'une des couleurs des dragons chromatiques ou métalliques. Ils peuvent cependant afficher des variations de couleur sur certaines zones de leur corps, ou des tâches d'une autre teinte. La couleur dominante est souvent celle de la mère, et les tâches de la couleur du père, voire des grands-parents. De plus, comme leurs parents draconiques, ils possèdent un souffle puissant dépendant de leur couleur. Cependant, cette dernière ne conditionne pas leur comportement ou leur alignement.



Les sangdragons sont aussi grands que les plus grands des humains, parfois même plus. Ils sont lourds et forts. Leurs mains massives sont griffues et leurs pieds sont deux énormes pattes munies de griffes puissantes. Ils possèdent aussi une queue dont ils se servent afin de maintenir leur équilibre.

Patronymes

Les sangdragons possèdent en général un nom en draconique, où les allitérations grinçantes, roulantes et sifflantes sont nombreuses et incompréhensibles. Avec les autres races, ils utilisent en général un nom dans la langue commune. Leurs noms ainsi « traduits » ne portent pas de marqueur de genre.

Exemples

Souffle-Feu, Griffendor, Œil-de-ver, Croc d'Acier, Foudre-Ciel, Souffle-Givre, Corne d'Argent, Noiré-caille, Dos-Argenté, Cœur de Métal.

Traits des sangdragons

Votre lignée draconique se manifeste par différents traits que vous partagez avec les autres sangdragons.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme de 1.

Âge. Les sangdragons grandissent vite. Une fois qu'ils ont éclos, il ne leur faut que quelques heures pour savoir marcher. Ils atteignent une taille et un niveau de développement équivalent à un humain de 10 ans en seulement 3 ans. Ils atteignent l'âge adulte vers 15 ans et ils vivent environ 80 ans.

Alignement. Les sangdragons sont des êtres extrêmes. Ils choisissent consciemment leur camp dans la guerre cosmique qui oppose le bien et le mal. La plupart des sangdragons sont bons, mais ceux qui rejoignent le camp du mal font de redoutables adversaires.

Taille. Les sangdragons sont plus grands et lourds que les humains. Ils dépassent facilement 1,80 mètre et pèsent en moyenne 125 kg. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Ascendance. Vous avez des ancêtres draconiques. Choisissez un type de dragon dans le tableau des ascendances. Votre choix détermine votre souffle et votre résistance aux dégâts, comme indiqué dans le tableau.

Souffle. Vous pouvez utiliser votre action pour exhaler une vague d'énergie destructrice. La taille, la forme et le type de dégâts que vous causez sont liés à votre ascendance.

Ascendance

Dragon	Type de dégâts	Souffle	Jet de sauvegarde
Airain	Feu	Ligne de 1,50 m sur 9 m	Dextérité
Argent	Froid	Cône de 4,50 m	Constitution
Blanc	Froid	Cône de 4,50 m	Constitution
Bleu	Foudre	Ligne de 1,50 m sur 9 m	Dextérité
Bronze	Foudre	Ligne de 1,50 m sur 9 m	Dextérité
Cuivre	Acide	Ligne de 1,50 m sur 9 m	Dextérité
Noir	Acide	Ligne de 1,50 m sur 9 m	Dextérité
Or	Feu	Cône de 4,50 m	Dextérité
Rouge	Feu	Cône de 4,50 m	Dextérité
Vert	Poison	Cône de 4,50 m	Constitution

Quand vous utilisez votre souffle, chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde, dont le type dépend de votre ascendance. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. Une créature qui rate son jet de sauvegarde subit 2d6 dégâts. Elle n'en subit que la moitié dans le cas contraire. La quantité de dégâts que vous infligez augmente avec votre niveau et atteint 3d6 au niveau 6, 4d6 au niveau 11 et 5d6 au niveau 16.

Une fois que vous avez utilisé votre souffle, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou un repos long.

Résistance aux dégâts. Vous bénéficiez d'une résistance au type de dégâts associé à votre ascendance.

Langue. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en draconique. Le draconique est considéré comme une des langues les plus anciennes et est souvent utilisé pour étudier la magie. C'est une langue composée de consonnes dures et de sifflement, qui semble rude à la plupart des autres créatures.





Tieffelin

« Donc je résume : ton père était un démon ?
– Non.
– Ta mère une succube ?
– Non.
– Quelqu'un a quand même salement fauté dans ton arbre généalogique, non ?
– Je ne suis pas sûr de vouloir en parler avec toi. Merci de le respecter.
– Bien-sûr, bien sûr… Et sinon, à part, les cornes, la queue, les dents pointues et les yeux rouges, tu possèdes d'autres attributs démoniaques ? Tu fais pourrir les récoltes ? Tu pisses de l'acide ?
– Je vais m'éloigner maintenant.
– Attends, attends. Si je te brûle avec ma torche, tu sentiras quelque chose ? Et tu as déjà essayé de te couper les cornes pour voir ? » Ikara commence alors à incanter. Le halfelin bavard se recule, tout à coup effrayé par le regard du prêtre.
– Mon dieu est bon, donc je préfère te réduire au silence maintenant que de te réduire en cendres plus tard. »
Le sort quitte les mains d'Ikara et frappe le halfelin qui devient muet, au grand soulagement du groupe qui reprend alors sa progression.

L'histoire des tieffelins ne fut découverte que récemment, lorsque l'on exhuma les tablettes d'Estraolth de la tombe de Magnus le jeune. Des pactes avec les enfers auraient été scellés entre les hommes et certains peuples elfes pour d'obscures raisons. Les diables en auraient profité pour façonner des créatures de leur sang avec l'essence de ces races bonnes. Toutefois, le sang infernal ne suffit pas à corrompre cette essence et les tieffelins refusèrent leur joug infernal. Les humains, tout comme les elfes, furent néanmoins horrifiés par l'aspect de ces créatures cornues, et les tieffelins furent rejetés. Leur éternité de parias débutait…

Ambivalence de l'ombre

Errant dans un monde qui les refuse, les tieffelins évoluent dans les ombres des cités humaines. Il n'existe pas de réelle communauté tieffeline. Dans ces villes qu'ils choisissent démesurées, ils exercent des métiers où leur apparence est un atout. Ils deviennent des voleurs rusés et sans scrupule s'ils optent pour la voie du mal, ou des chefs de guerre et des mercenaires redoutables au service d'autorités locales pour prouver que leur apparence n'est qu'une façade trompeuse. Leur hérédité leur confère une affinité avec les arts magiques, et les

plus doués se font engager comme ensorceleurs par des notables. Mais quelle que soit la carrière qu'ils suivent, ils savent qu'ils ne peuvent faire confiance qu'à eux-mêmes.

Une frange de ce peuple, soit parce que leur côté infernal est trop prégnant, soit parce qu'elle veut au contraire préserver le monde de leur influence, décide d'une vie de mercenaire errant, offrant leurs services soit au plus offrant, soit à ceux en détresse, en fonction de leur alignement. Parfois, ils s'installent en retrait de la civilisation quelques années, avant de reprendre la route, poussés par une force intérieure incontrôlable.

Enfer sur terre

Les tieffelins sont une fenêtre vers les Enfers dont ils ont hérité les traits physiques. Ils sont dotés de cornes impressionnantes aux formes caractéristiques des lignées infernales. Beaucoup possèdent une queue puissante qui leur sert de balancier et font d'eux de bons acrobates. Leurs ongles sont longs et acérés, proches de griffes, et leurs canines longues et pointues. Des yeux sans pupille, mélangés de sang, d'or et d'argent, ainsi que des cheveux sombres et lisses, auburn ou violacés (bien que certains aient des cheveux aux couleurs humaines) complètent la panoplie diabolique. Ils ont la taille et la corpulence des humains, de même que la couleur de peau.

Tout comme les demi-elfes, ils se vêtent à la mode locale. Cette dernière n'est qu'un moyen de se fondre dans la masse. Ils ne cherchent pas à accumuler les richesses et ne portent des bijoux qu'en de très rares occasions. Ils aiment cependant les armes et armures travaillées, aux formes épineuses.

Patronymes

Les tieffelins portent majoritairement des noms empruntés à la société où ils évoluent. Il n'existe pas de règles pour le choix à la naissance. Les plus épris de spiritualité donnent à leur enfant un nom en rapport avec leur ascendance infernale ou à l'inverse rejetant celle-là, selon leur alignement. On retrouve alors parfois des noms similaires aux aasimars. À l'adolescence, ils choisissent souvent d'utiliser un nouveau nom ou un surnom, plus en rapport avec leur personnalité actuelle.

Masculins

Ezaekiel, Zarkaos, Melchiat, Alternon, Demeterias, Asmodex, Juste, Zebuth, Adonis, Abbaris.

Féminins

Céleste, Myrtreïa, Iraltrée, Axaphat, Chax, Dianus, Lilith, Lisabo, Okiri, Proserpine.

Traits des tieffelins

Les tieffelins ont hérité de certains traits raciaux infernaux liés à leur ascendance infernale.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 2 et votre valeur d'Intelligence de 1.

Âge. Les tieffelins vieillissent à une vitesse comparable aux humains, mais ils vivent quelques années supplémentaires.

Alignement. Les tieffelins ont beau ne pas être naturellement attirés vers le mal, la plupart d'entre eux sont quand même d'alignement Mauvais. Mais qu'ils soient mauvais ou non, leur nature indépendante les pousse généralement à un comportement chaotique.

Taille. Les tieffelins sont de taille et de corpulence comparable aux humains. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre ascendance infernale, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance infernale. Vous êtes résistant aux dégâts de feu.

Ascendance infernale. Vous connaissez le tour de magie *thaumaturgie*. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer une fois le sort *représailles infernales* comme sort de niveau 2 grâce à ce trait. Pour pouvoir lancer de nouveau ce sort, vous devez terminer un repos long. À partir du niveau 5, vous pouvez lancer une fois le sort *ténèbres* grâce à ce trait. Pour pouvoir lancer de nouveau ce sort, vous devez finir un repos long. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est le Charisme.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en infernal.







3: PERSONNALITÉ & HISTORIQUE

Votre personnage est plus qu'une simple suite de chiffres. D'où vient-il ? Pourquoi en est-il arrivé à quitter sa vie pour partir à l'aventure ? Qu'a-t-il laissé derrière lui ? Une vie de misère ou d'opulence ? Une famille et des amis ? De sombres secrets qui pourraient revenir le hanter ? Qu'est-ce qui est important pour lui ? Quelles sont ses ambitions inavouées et ses espoirs cachés ?

Ce chapitre présente certains aspects secondaires mais importants d'un personnage de ***Héros & Dragons.*** Vous y trouverez de quoi étoffer son histoire et lui donner du relief. De quoi prévoir, aussi, la manière dont il pourrait réagir à certaines situations.

Personnalité

Donner de la personnalité et de la profondeur à votre personnage n'est pas forcément aisé. Faire transparaître cette profondeur au cours d'une partie de ***Héros & Dragons*** non plus.

Nous sommes tous le produit complexe de notre naissance, de notre milieu social, de notre éducation et de notre parcours de vie. Il en est de même pour votre personnage. Réfléchir à son passé est donc une étape primordiale. Les historiques présentés dans ce chapitre proposent un certain nombre d'aspects essentiels à développer pour votre personnage, avec une approche en quatre points.

Traits de personnalité

Même chez les personnages les plus complexes, un trait de personnalité domine souvent tous les autres. Ce trait finit souvent par être un petit résumé du personnage, sous la forme d'un adjectif qui le caractérise : impulsif, réfléchi, honnête, loyal, enjoué, méticuleux, méfiant, égoïste, etc. Lorsque vous imaginez votre personnage, essayez de trouver deux ou trois traits qui le caractérisent, deux ou trois façons de le décrire. Essayez de faire en sorte que ces traits restent compatibles avec les caractéristiques de votre personnage, particulièrement la plus haute et la plus faible. Puis, parmi ces traits, choisissez en un qui vous semble plus important, contre lequel le personnage sera incapable d'aller à moins de circonstances exceptionnelles.

Lorsque votre personnage s'exprime, réfléchissez bien si l'un des traits de personnalité que vous avez choisis s'applique, et essayez d'adapter votre façon de l'interpréter en conséquence.

Idéal

Les personnages de ***Héros & Dragons*** sortent de l'ordinaire. Ils ont abandonné une vie banale pour partir à l'aventure et changer le monde. Ce changement n'est pas à la portée du premier venu et n'a rien d'anodin. Pour devenir un héros, votre personnage doit se nourrir d'une motivation profondément ancrée en lui. L'honneur, la liberté, le pouvoir, le bien commun, la richesse ou la gloire sont autant de motivations valables qui peuvent conduire un individu à se dépasser et à devenir un modèle. Cette motivation doit être un concept idéalisé, une manière d'envisager le monde pour votre personnage. Elle doit en particulier être compatible avec son alignement (voir page 75).

À chaque fois que votre personnage prend une décision, assurez-vous bien que son idéal soit compatible d'une manière ou d'une autre avec celle-ci. Et si une décision va contre votre idéal, assurez-vous de le faire comprendre aux autres joueurs, en l'interprétant.

Lien

Un héros ne naît pas spontanément aventurier. Il grandit dans un environnement spécifique, fait de lieux craints ou chéris, entouré d'une famille ou d'amis, de rivaux, d'êtres aimés ou détestés. Avant de partir sur les routes de l'aventure, votre héros a tissé des liens. Certains de ces liens sont anodins et ne résisteront probablement pas à sa nouvelle vie. Mais d'autres peuvent au contraire le suivre toute sa vie et faire partie des choses qui le définissent. Qu'il s'agisse d'un être aimé qui lui a été enlevé, d'une affection particulière pour une région ou une cité, de dettes ou d'une vengeance inassouvie, un héros charrie avec lui son histoire personnelle, et celle-ci peut interagir avec l'aventure à tout moment.

Essayez d'envisager le passé de votre personnage, quelques lieux ou personnes qui ont eu une importance particulière pour lui. Quelques noms, un ou deux mots pour chacun afin de caractériser cette relation, il n'est pas nécessaire d'en faire plus. Partagez avec votre MJ ces informations, afin de lui permettre d'utiliser ces liens dans son scénario s'il le souhaite.

Défaut

Votre personnage, comme chacun d'entre nous, est un être imparfait. Parfois, même avec la meilleure volonté du monde, un ou plusieurs défauts peuvent resurgir pour lui faire prendre une mauvaise décision ou réagir de la mauvaise manière à une situation. Ce ou ces défauts peuvent être une faiblesse, un vice ou une peur. Contrairement aux traits de personnalité, un défaut est reconnu comme tel. Votre personnage n'en est certainement pas fier, et il essaie même sans doute de le gommer ou de le cacher… Pour bien évidemment le voir resurgir au plus mauvais moment.

De temps en temps, lorsque l'opportunité se présente, faites agir ou parler votre personnage de manière inap-

propriée à la situation, ou sous le coup d'un défaut. Pour ensuite tenter tant bien que mal de réparer les choses, pris de culpabilité ou de remords.

Alignement

Une créature typique de l'univers du jeu a un alignement qui permet de donner une idée générale de son point de vue moral et de ce qui dicte son attitude. L'alignement est une combinaison de deux facteurs : l'un identifie la morale (Bon, Mauvais ou Neutre) et l'autre son positionnement par rapport à la société et à l'ordre (Loyal, Chaotique ou Neutre). Il existe neuf combinaisons de ces deux critères, et donc neuf alignements possibles.

Voici ci-dessous un bref résumé du comportement typique que l'on peut attendre d'une créature en fonction de son alignement. Chaque individu peut avoir un comportement très différent des exemples proposés. Il se trouve en effet peu de créatures qui adhèrent et correspondent parfaitement à leur alignement.

Loyal Bon (LB). On peut compter sur ces créatures pour faire ce qui est considéré comme bien en société. Les dragons d'or, les licornes, la majorité des paladins et des nains sont d'alignement Loyal Bon.

Neutre Bon (NB). Ces créatures font de leur mieux pour aider les autres en fonction de leurs besoins. De nombreux célestes, quelques géants des nuages et la plupart des gnomes sont d'alignement Neutre Bon.

Chaotique Bon (CB). Ces créatures agissent en suivant leur conscience, sans tenir compte des attentes des autres, tout en conservant un grand respect pour la vie. On trouve parmi les créatures qui ont l'alignement Chaotique Bon les dragons de cuivre, et la plupart des elfes.

Loyal Neutre (LN). Ces individus sont respectueux de la loi, d'une tradition ou de leur code de conduite personnel. C'est le cas de nombreux moines et magiciens.

Neutre (N). C'est l'alignement de ceux qui préfèrent se tenir à distance des dilemmes moraux et n'aiment pas prendre parti. Ils font ce qui leur paraît approprié sur le moment. Les hommes-lézards, la plupart des druides et de nombreux humains sont d'alignement Neutre.

Chaotique Neutre (CN). Ces créatures écoutent leurs désirs et font passer leur propre liberté avant tout. On trouve parmi les créatures d'alignement Chaotique Neutre de nombreux barbares et roublards et quelques bardes.

Loyal Mauvais (LM). Voilà l'alignement des créatures qui s'appliquent à méthodiquement prendre ce dont elles ont envie dans le cadre d'un code ou d'une tradition, de leur loyauté ou d'un ordre. Les créatures d'alignement Loyal Mauvais sont les diables, les dragons bleus et les hobgobelins.

Neutre Mauvais (NM). C'est l'alignement des créatures qui font ce qu'elles veulent tant qu'elles peuvent s'en tirer. De nombreux elfes de sang, quelques géants des nuages et les gobelins sont d'alignement Neutre Mauvais.

Chaotique Mauvais (CM). Ces créatures n'hésitent pas à être violentes de manière arbitraire. Elles se laissent mener par leur cupidité, leur haine ou leur soif de sang. Les démons, les dragons rouges et les orcs sont d'alignement Chaotique Mauvais.

L'alignement dans le multivers

Pour de nombreuses créatures douées de raison, l'alignement est un choix moral. Les humains, les nains, les elfes et les autres races humanoïdes peuvent choisir la voie qui leur convient le mieux entre le bien et le mal, la loi et le chaos. Les légendes racontent que les dieux d'alignement Bon qui ont créé ces races leur ont donné cette capacité de choisir leur voie, bien conscients que faire le bien n'est qu'une autre forme d'esclavage s'il n'est pas le fruit du libre arbitre.

Les divinités maléfiques qui ont créé les autres races ne les ont quant à elles créées que pour les servir. Ces races ont donc une forte tendance naturelle à suivre la nature de leurs dieux. La plupart des orcs partagent ainsi la nature sauvage et violente des dieux orcs et sont naturellement enclins au mal. Et même si un orc choisit de faire le bien, il passera sa vie à lutter contre sa tendance naturelle. (Même les demi-orcs ressentent l'influence des dieux orcs.)

L'alignement est une composante essentielle de la nature des célestes et des fiélons. Un diable ne choisit pas d'être Loyal Mauvais ou ne se sent pas naturellement attiré par cet alignement, c'est inscrit dans son essence même. Si, d'une manière ou d'une autre il cessait d'être Loyal Mauvais, il cesserait aussi d'être un diable.

La majorité des créatures qui ne sont pas douées de raison n'ont pas d'alignement. Elles sont dites non-alignées. De telles créatures sont incapables de faire un choix moral ou éthique et agissent en fonction de leur nature animale. Les requins sont de sauvages prédateurs, par exemple, mais ils ne sont en rien maléfiques. Ils n'ont pas d'alignement.

Langues

La race d'un personnage détermine la langue qu'il parle par défaut et son historique peut lui permettre de parler une ou deux langues supplémentaires au choix. Ces langues doivent être notées sur la fiche de personnage.

Choisissez vos langues dans le tableau ci-dessous, ou une langue couramment utilisée dans la campagne à laquelle vous participez. Si votre MJ vous en donne la permission, vous pouvez choisir à la place une langue exotique ou un langage secret, comme l'argot des voleurs ou la langue des druides.

Certaines de ces langues sont en réalité une famille de langues comportant plusieurs dialectes. Par exemple, les langues primordiales sont constituées de quatre dialectes (aérien, aquatique, ignée et terreux), un pour chaque plan élémentaire. Des créatures qui parlent des dialectes différents issus d'une même langue d'origine peuvent communiquer entre elles.

Langues courantes

Langue	Parlée par...	Alphabet
Commun	Humains	Commun
Elfe	Elfes	Elfique
Géant	Ogres, géants	Runique
Gnome	Gnomes	Runique
Gobelin	Gobelinoïdes	Runique
Halfelin	Halfelins	Commun
Nain	Nains	Runique
Orc	Orcs	Runique

Langues exotiques

Langue	Parlée par...	Alphabet
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Aasimars, Célestes	Céleste
Commun des profondeurs	Habitants du monde souterrain	Elfique
Draconique	Dragons, sangdragons	Draconique
Infernal	Diables, Tieffelins	Infernal
Primordial	Élémentaires	Runique
Noir Parler	Aboleths, manteleurs	-
Sseslish	Hommes serpents	-
Sylvestre	Fées	Elfique

Inspiration

L'inspiration est une règle que le maître du donjon peut utiliser pour récompenser un joueur qui interprète son personnage de manière particulièrement juste, en restant fidèle à ses traits de personnalité, ses idéaux, ses liens et ses défauts. L'inspiration vous permet par exemple d'exploiter la compassion dont fait preuve votre personnage pour les plus démunis pour avoir un ascendant lors d'une négociation avec le prince mendiant, ou encore d'utiliser votre promesse de défendre votre village natal pour vous délivrer des effets d'un sort qui vous a été lancé.

Gagner de l'inspiration

Votre MJ a de nombreuses excuses pour vous permettre d'utiliser l'inspiration. Généralement, il vous récompense ainsi quand vous avez su jouer les traits de personnalité de votre personnage, les inconvénients liés à ses défauts ou son lien, ou plus généralement si vous avez réussi à l'interpréter de manière convaincante. Votre MJ vous indiquera comment gagner de l'inspiration pendant le jeu.

Vous êtes soit inspiré, soit vous ne l'êtes pas. Il n'est pas possible d'emmagasiner des « inspirations » que vous pourrez utiliser plus tard à votre convenance.

Utiliser l'inspiration

Si vous êtes sous le coup de l'inspiration, vous pouvez l'utiliser pour faire un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique. Si vous utilisez votre inspiration, vous obtenez l'*avantage* sur ce lancer de dés.

Option : Des mondes moins cosmopolites

Par défaut, les mondes de ***Héros & Dragons*** sont très cosmopolites, avec une large part de la population parlant une langue commune. Toutefois, certains univers le sont beaucoup moins, avec des dialectes locaux et l'éventuelle absence de véritable langue commune. Il devient alors plus compliqué de voyager et de se faire comprendre. Aller à la rencontre de nouvelles communautés se transforme en une aventure en soi, et les personnages qui maîtrisent plusieurs langues deviennent un véritable atout. Vérifiez bien avec votre MJ les caractéristiques de son univers en la matière, afin de faire un choix éclairé en termes de capacités de communication de votre personnage. N'oubliez pas non plus que parler la même langue ne signifie pas forcément la parler de la même manière.

De plus, si vous êtes sous le coup de l'inspiration, vous pouvez récompenser un autre joueur pour son jeu, sa perspicacité, ou simplement pour avoir rendu la partie plus intéressante par ses actions. Quand le personnage de ce joueur fait quelque chose qui contribue à l'histoire de manière intéressante et drôle, vous pouvez décider de lui céder votre inspiration.

Historique

Toute histoire a un commencement. L'historique de votre personnage permet de révéler ses origines, comment il est devenu aventurier et quelle est sa place dans le monde. Votre guerrier a peut-être d'abord été un preux chevalier ou un vétéran endurci. Votre sorcier était peut-être quant à lui un sage ou un artisan, et votre roublard un voleur affilié à la guilde ou un amuseur public.

Choisir un historique vous permet d'obtenir de nombreux indices sur l'identité de votre personnage. La question la plus importante que vous devez vous poser quand vous exposez votre historique est : qu'est-ce qui a changé ? Pourquoi avez-vous cessé de faire l'activité décrite dans votre historique pour partir à l'aventure ? Où avez-vous trouvé l'argent nécessaire pour acheter votre équipement initial ? Ou, si vous venez d'un milieu aisé, pourquoi n'avez-vous pas plus d'argent ? Comment avez-vous appris les compétences propres à votre classe ? Et qu'est-ce qui vous différencie des gens ordinaires qui ont la même histoire que vous ?

Vous trouverez dans ce chapitre des exemples d'historiques de personnages concrets (aptitudes, maîtrises et langues) et des suggestions d'interprétation.

Maîtrises

Chaque historique confère à un personnage la maîtrise de deux compétences. Ces compétences sont décrites dans le chapitre 7, *Utiliser les caractéristiques*, pages 257-267. En plus de cela, la plupart des historiques permettent à un personnage d'acquérir la maîtrise d'un ou plusieurs outils. Ces outils sont décrits dans le chapitre 5, *Équipement*, pages 236-237. Si un personnage gagne une même maîtrise de deux sources différentes, il peut choisir une maîtrise différente du même type (compétence ou outil) à la place.

Langues

Le passé de certains personnages leur donne la capacité de pratiquer des langues supplémentaires à celles accordées par leur race. Reportez-vous à la section *Langues* du présent chapitre.

Équipement

Chaque historique donne accès à un équipement de départ. Si vous utilisez la règle optionnelle qui vous permet à la place d'acheter votre propre équipement, vous ne recevez aucun équipement lié à votre historique. Cette option est décrite dans le chapitre 1, *Création du personnage*, page 30.

Suggestions de personnalités

Chaque historique vous suggère des traits de personnalité liés à l'histoire de votre personnage. Vous pouvez les sélectionner, lancer des dés pour laisser le hasard décider, ou utiliser ces suggestions pour inventer vous-même les spécificités de votre personnage.

Variantes

Lors de la création d'un personnage, il est tout à fait possible de vous contenter des historiques généraux proposés, ou de sélectionner directement outils et compétences avec l'accord de votre MJ. Toutefois, il se peut aussi que vous envisagiez un historique plus précis, qui cadre mieux avec votre idée du personnage.

C'est dans ce but que pour chaque historique général, plusieurs variantes sont proposées. Elles représentent des cas plus spécifiques et se veulent une source d'inspiration additionnelle. Maîtrises, langues et équipement de départ de la variante remplacent complètement les informations de l'historique général. Certaines variantes introduisent une aptitude particulière qui remplace là aussi celle de l'historique général. Si aucune aptitude spécifique n'est proposée, c'est l'aptitude de l'historique général qui s'applique. Toutes les variantes d'un historique utilisent les mêmes tables de traits de personnalité, d'idéaux, de liens et de défauts.

Si vous le souhaitez, vous pouvez imaginer de nouvelles variantes. Rattachez-les tout simplement à l'historique général qui vous semble le plus adapté. Il ne vous reste alors plus qu'à adapter les compétences, outils, langues et équipement, et créer ou adapter une aptitude si vous le souhaitez.

Personnaliser votre historique

Vous voudrez peut-être adapter certains détails d'un historique pour qu'il corresponde mieux à votre personnage ou au cadre de la campagne. Afin de le personnaliser, vous pouvez remplacer une aptitude par une autre, choisir deux compétences et un total de deux maîtrises d'outils ou de deux langues parmi les historiques qui vous sont proposés ici. Vous pouvez choisir d'utiliser l'équipement de départ proposé ou d'acheter vous-même votre équipement, comme expliqué au chapitre 1, *Création du personnage*, page 30. Enfin, vous pouvez choisir deux traits de personnalité, un idéal, un lien et un défaut. Si vous n'arrivez pas à trouver d'option qui corresponde à l'historique que vous voulez donner à votre personnage, vous pouvez collaborer avec le MJ pour en créer une.

Les historiques de Héros & Dragons

Les historiques présentés ici proposent un panorama des différentes strates d'une société médiévale fantastique typique. Selon votre univers de jeu ou même la région dans laquelle se déroule une aventure, certains de ces historiques peuvent être absents ou au contraire privilégiés. Discutez avec votre MJ de l'opportunité de sélectionner tel ou tel historique pour votre personnage.

Voici la liste des historiques proposés dans ***Héros & Dragon***.

Brigand

Vous n'êtes ni un solitaire, ni un sauvage, mais vous avez grandi et vécu en marge de la société. Par choix ou par contrainte, vous avez préféré vous tenir loin des villes et des routes les plus fréquentées, préférant les chemins de terre et les pistes sinueuses aux rues étroites des cités. Une large part de votre existence a été consacrée à assurer votre survie et celle de vos proches, qu'il s'agisse de votre famille ou de compagnons de brigandage. Et lorsque la nature n'y suffisait pas, vous n'avez jamais rechigné à vous en prendre aux voyageurs ou aux villageois afin d'assurer votre subsistance.

Compétences : Discrétion, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

Équipement : Couverture, habits de voyageur, piège à mâchoires, boîte à amadou, matériel de pêche, outre d'eau, bourse contenant 10 po.

Milieu naturel de prédilection

Vous avez une affinité avec un milieu naturel en particulier, où vous avez vécu et avez appris à survivre et à prospérer. Même si vous êtes capable de survivre dans des environnements variés, c'est là que vous vous sentez réellement chez vous. Lancez un dé ou sélectionnez l'un des choix suivants.

d8	Milieu naturel de prédilection
1	Forêt tropicale
2	Forêt tempérée
3	Taïga
4	Montagne
5	Marécage
6	Désert
7	Toundra
8	Steppe

Aptitude : Signes de piste

Lorsque vous évoluez dans votre milieu naturel de prédilection, vous savez lire les multiples signes de la nature qui sont invisibles à un œil moins averti que le vôtre. De plus, vous pratiquez un langage codé qui permet de laisser des indices à ceux qui, comme vous, ont embrassé le brigandage. Cela vous permet d'éviter la plupart des dangers et des embûches qui guettent souvent le voyageur dans les régions les moins civilisées du

monde, et de communiquer avec d'autres brigands sans attirer l'attention.

Personnalités suggérées

Par méconnaissance ou par mépris des lois, vous vous êtes placé en marge de la société et de la vie bien réglée des citadins ou des villageois. Souvent considérés comme des individus dangereux ou peu recommandables, les brigands se concentrent avant tout sur l'instant présent et sur la survie de leur communauté.

d8	Trait de personnalité
1	Je suis extrêmement méfiant. Ma confiance a un prix, et ce prix est élevé.
2	Je tourne toute situation en dérision, et fais fi des sentiments des autres.
3	Je ne suis à mon aise qu'avec le ciel étoilé comme toit.
4	Je ne recule jamais face à un défi, aussi insurmontable soit-il.
5	Je ne me soucie guère des problèmes des autres.
6	Ma parole est mon bien le plus précieux, je ne la donne jamais à la légère.
7	Je protège les miens comme une mère protège ses petits.
8	Je suis aussi impitoyable que la nature peut l'être. La survie est à ce prix.

d6	Idéal
1	**Honneur**. La société peut penser ce qu'elle veut de vous. Ce qui vous importe avant tout, c'est votre conscience. (Loyal)
2	**Pouvoir**. Vous faites ce qui vous chante et prenez ce dont vous avez besoin quand vous en avez besoin. (Mauvais)
3	**Nature**. Vous avez développé un lien particulier avec la nature et souhaitez la préserver de la corruption de la civilisation. (Neutre)
4	**Bien commun**. Vous avez développé un sens élevé du partage, et vous mettez souvent l'intérêt de la communauté avant le vôtre. (Bon)
5	**Liberté**. La vie en société est faite de chaînes et de restrictions et vous ne comptez pas vous laisser emprisonner. (Chaotique)
6	**Autonomie**. Chacun doit pouvoir être en mesure d'assurer sa propre survie. (Neutre)

d6	Lien
1	Certaines personnes dépendent de moi (famille, bande, amis) et je veux être digne de leur attachement.
2	Ma région d'origine a une grande importance à mes yeux, et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour la préserver.
3	J'ai fait une promesse à l'un de mes proches disparus, et je tiendrai parole.
4	L'un des miens m'a été enlevé. Je suis persuadé qu'il est encore en vie quelque part, et j'ai juré de le retrouver et de le ramener chez lui.
5	Ma région a été frappée par un désastre, et c'est à moi qu'il revient de trouver le moyen de restaurer ce qui peut l'être.
6	J'ai déniché une information capitale (secret, carte au trésor, etc.) qui pourrait assurer définitivement la prospérité de ma communauté, et je compte bien en profiter.

d6	Défaut
1	Je ne pardonne jamais une offense ou une trahison.
2	Par ignorance ou par mépris des conventions, j'apparais souvent comme un rustre.
3	J'ai tendance à penser que ma solution est toujours la meilleure.
4	Je parle souvent avant de réfléchir.
5	Je n'accorde aucun crédit aux citadins et aux nantis.
6	J'ai une confiance excessive en mes propres capacités.

Variante : Bandit de grand chemin

Les bandits vivent en marge des principaux axes de communication, et s'en prennent en bande aux voyageurs et aux commerçants, qu'ils détroussent en un tournemain avant de se réfugier dans des repaires isolés et difficiles d'accès.

Compétences : Intimidation, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Couverture, tenue de voyageur, quelques chausse-trappes, boîte à amadou, outre d'eau, bourse contenant 10 po.

Variante : Fugitif

Prisonniers évadés, braconniers ou paysans privés de leur terre, les fugitifs se regroupent et se réfugient loin de ceux qui les pourchassent, en essayant de recréer dans la nature un semblant de leur vie passée.

Compétences : Supercherie, Survie.

Outils maîtrisés : Un type de jeu au choix, un ensemble d'outils d'artisan au choix, vestiges de sa vie passée.
Équipement : Sac avec tente et couverture, tenue de voyageur, outils d'artisan, boîte à amadou, outre d'eau, bourse contenant 10 po.

Variante : Pirate

Vieux loups de mer, aventuriers, idéalistes et crapules de la pire espèce se retrouvent sur toutes les mers et les voies navigables au sein d'une confrérie étrange faite de violence, de sens de l'honneur et d'un goût prononcé pour la liberté.

Aptitude : Confrérie

Vous appartenez à une confrérie universelle qui possède ses propres usages et ses propres codes. Quel que soit le port dans lequel vous vous trouvez, vous êtes capables de dénicher une auberge ou une taverne fréquentée par les vôtres, qui en cas de besoin peut servir de refuge ou d'endroit idéal pour dénicher des informations.
Compétences : Athlétisme, Supercherie.
Outils maîtrisés : Instruments de navigation, véhicules (marins).
Équipement : Couverture, tenue de voyageur, longue-vue, instruments de navigation, matériel de pêche, bouteille d'alcool fort, bourse contenant 10 po.

Crapule

Tout le monde ne naît pas avec une cuillère en argent dans la bouche. Tout le monde n'a pas le privilège de vivre dans les beaux quartiers. Vous êtes de ces gens que l'on considère avec mépris. Vous avez fait ce qu'il fallait pour survivre, quitte à vous compromettre moralement. Vous avez rapidement compris que la vie n'était qu'un rapport de pouvoir et vous avez tiré votre épingle du jeu en agissant de manière plus ou moins honnête, délestant d'autres moins avisés que vous de leur maigre fortune dans les rues de la cité qui vous abrite.
Compétences : Escamotage, Intimidation.
Outils maîtrisés : Outils de voleur, un type de jeu au choix.
Équipement : Vêtements discrets équipés d'une capuche, quelques chausse-trappes, objet brillant mais de peu de valeur volé il y a longtemps à une personne importante, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Enfant de la rue

Vous avez toujours évolué dans les rues des bas-fonds. Vous avez l'œil, vous savez reconnaître les lieux fréquentés par les personnes de votre genre. Si vous cherchez un lieu fréquenté par les crapules de la cité, vous arrivez toujours à le trouver sans trop d'effort. Vous ne pouvez découvrir automatiquement les lieux cachés et les bases d'opérations secrètes ou autres, mais vous trouvez toujours à qui poser la bonne question. Cette recherche ne vous prend jamais plus d'une ou deux heures. De plus, vous connaissez les codes et les manières des bas-fonds, et savez toujours comment vous comporter afin que l'on comprenne que vous appartenez au même milieu, ce qui rend votre intégration plus aisée.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours vécu dans ces milieux interlopes que l'on nomme souvent les bas-fonds. Cette vie passée vous a profondément marqué et vous savez désormais que la fin justifie parfois les moyens, et que les idéaux ne résistent pas toujours face à la dureté de la vie. Vous l'avez appris, certainement au prix fort. Et pourtant, vous en êtes ressorti grandi d'une manière ou d'une autre.

d8	Trait de personnalité
1	J'ai toujours un sourire sur le visage, pour cacher mes véritables intentions.
2	J'aime les défis, je cherche toujours à faire mieux, et plus grand.
3	Quand on veut avancer, il faut de l'ambition ! Et j'en ai à revendre.
4	Nous avons tous des ennemis, mais je préfère me faire des amis.
5	Il est difficile de gagner ma confiance mais, quand elle est acquise, il est aussi difficile de la briser.
6	On dit que je suis trop prudent, mais j'ai toujours besoin de repérer tous les lieux importants, ainsi que les personnes influentes, d'une communauté que je découvre.
7	Je parle beaucoup. Trop. Souvent pour cacher mon malaise. Certains pensent qu'il s'agit d'une forme de narcissisme.
8	Je tente toujours d'analyser la situation le plus froidement possible. Mais quand mes émotions s'expriment, c'est une tempête sans nom.

d6	Idéal
1	**Bien commun**. J'œuvre pour le peuple, afin de lui rendre justice face aux privilégiés. (Bon)
2	**Richesse**. Seule compte ma richesse, et si autrui est trop bête pour ne pas protéger ses biens ou ses pièces, je n'ai pas de pitié à avoir. (Mauvais)

3	**Liberté**. Ni loi, ni maître ! (Chaotique)
4	**Honneur**. Il y a de l'honneur à ne jamais s'attaquer à une tâche trop facile. (Loyal)
5	**Famille**. Une famille se crée, et ses liens sont plus forts que le sang. Ma famille de sang ou de cœur, voilà ce qui compte. Le reste, et les autres, sont quantité négligeable. (Neutre)
6	**Gloire**. Je ferai tout pour que mon nom soit reconnu, quel qu'en soit le prix ! (Chaotique)

d6	Lien
1	J'ai une dette que je n'ai jamais été capable de rembourser, et elle n'est pas d'ordre financier.
2	J'ai une famille à nourrir, je ne peux les laisser tomber.
3	Quelqu'un me tient par un odieux chantage !
4	Je dois être à la hauteur de celui ou celle qui m'a tout appris, et ne pas lui faire honte.
5	Tout ce que je fais, je le fais pour venger un proche, floué ou tué par mon ennemi.
6	Je reprendrai ce que l'on m'a pris et qui me revient de droit !

d6	Défaut
1	Ma vie passe avant celle des autres, même celle de mes amis.
2	Je n'ai jamais su résister à l'intimidation physique, sans parler de la torture. La simple perspective d'un interrogatoire musclé et je déballe tout.
3	Je suis trop bavard, je finis toujours par en dire un peu trop. Surtout quand je suis nerveux.
4	Je suis attiré par tout ce qui brille.
5	La curiosité est un vilain défaut, et je suis beaucoup trop curieux.
6	Je me sens coupable d'un acte terrible qui est advenu par ma faute. Je veux me racheter à tout prix.

Variante : Cambrioleur

Il y a toujours des gens un peu trop riches. Des années durant, vous avez fait votre gagne-pain de les délester un peu de leurs richesses pour les revendre, empochant au passage une jolie commission.

Compétences : Acrobaties ou Athlétisme, Discrétion.

Outils maîtrisés : Outils de voleur, accessoires de déguisement.

Équipement : Vêtements discrets équipés d'une capuche, pied-de-biche, corde en soie (15 m), grappin, bourse contenant 10 po.

Variante : Escroc

Vous avez très vite compris que les gens étaient crédules. Et quel mal y a-t-il à délester un benêt de ses précieuses pièces ? Vous avez vécu en arnaquant les gens. Vous avez toujours su comment les manipuler pour obtenir ce que vous vouliez. Peut-être étiez-vous un faussaire talentueux, un arnaqueur, un tricheur aux jeux, ou encore peut-être pratiquiez-vous une forme de bonneteau.

Aptitude : Fausse identité

Vous disposez d'une seconde identité afin d'éviter que l'on puisse vous retrouver. Vous possédez tous les documents et les objets nécessaires à l'entretenir et vous y recourez quand le besoin se fait sentir.

Compétences : Persuasion, Supercherie.

Outils maîtrisés : Deux au choix parmi un type de jeu, accessoires de faussaire, accessoires de déguisement.

Équipement : Accessoires de faussaire ou jeu, deux ensembles de d'habits courants, bourse contenant 10 po.

Variante : Voleur à la tire

Vous avez des doigts de fée. Vous faisiez vos premiers tours de passe-passe avant même de marcher. C'est tout naturellement que, afin de survivre (ou sous la contrainte d'un parent ou d'un tuteur), vous avez appris à utiliser vos dons pour délester les autres de leurs bourses trop bien remplies.

Compétences : Escamotage, Supercherie.

Outils maîtrisés : Accessoires de déguisement.

Langues maîtrisées : Argot des voleurs.

Équipement : Vêtements discrets équipés d'une capuche, objet brillant mais de peu de valeur volé il y a longtemps à une personne importante, bourse contenant 10 po.

Dévot

Vous avez passé votre vie au service d'un temple dédié à un dieu particulier ou à un panthéon de dieux. Vous serviez d'intermédiaire entre le domaine du sacré et le monde mortel. Vous accomplissiez les rites sacrés et faisiez les sacrifices nécessaires qui permettent de mettre les fidèles en présence du divin. Vous n'étiez pas nécessairement un clerc (accomplir des rites sacrés n'est pas la même chose que canaliser la puissance divine).

Choisissez un dieu, un panthéon de dieux ou un être semi-divin parmi la liste proposée dans l'appendice A, *Panthéons historiques et fantastiques*, page 414, ou par-

mi ceux proposés par votre MJ, avec qui vous déterminerez la nature exacte de vos tâches religieuses. Étiez-vous un petit acolyte dans la hiérarchie du temple, élevé depuis l'enfance pour assister les prêtres lors des rites sacrés ? Ou le leader d'un culte qui a soudain ressenti le besoin de servir son dieu différemment ? Peut-être étiez-vous à la tête d'un culte indépendant non affilié à un quelconque temple, ou faisiez-vous partie d'un groupe occulte au service d'un maître démoniaque que vous avez renié.

Compétences : Perspicacité, Religion.



Langues maîtrisées : Deux langues au choix.

Équipement : Symbole sacré (qui vous a été remis quand vous êtes entré dans les ordres), livre de prière ou moulin à prière, 5 bâtons d'encens, tenue de cérémonie, habits courants, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Refuge du pèlerin



Vous êtes un acolyte et recevez le respect de ceux qui partagent votre foi. Vous pouvez accomplir les cérémonies religieuses liées à votre déité. Vous et vos compagnons d'aventure pouvez espérer recevoir des soins gratuits dans les temples, autels et autres endroits dédiés à la divinité que vous vénérez. Cela ne vous dispense par contre pas de fournir les ingrédients nécessaires au lancement des sorts. Ceux qui partagent votre religion peuvent aussi vous donner (mais seulement à vous) de quoi mener un train de vie modeste.

Vous pouvez être lié à un temple spécifique dédié à votre déité ou votre panthéon et dans lequel vous avez un logement. Cela peut être le temple dans lequel vous officiez, si vous êtes resté en bons termes avec ses occupants, ou un temple qui est devenu votre nouvelle maison. Quand vous vous trouvez à proximité de votre temple, vous pouvez demander l'assistance des clercs qui s'y trouvent, dans la mesure où l'aide qu'ils vous apportent ne les met pas en danger et que vous êtes en bons termes avec eux.

Personnalités suggérées

La personnalité des acolytes est façonnée par leurs expériences dans les temples ou les communautés religieuses. Leurs études de l'histoire et des fondements de leur religion, ainsi que leurs rapports aux temples, autels ou clergés ont une influence sur leurs manières et leurs idéaux.

d8	Trait de personnalité
1	J'ai élevé au rang d'idole un héros de ma foi et je passe mon temps à parler de ses actions comme autant d'exemples à suivre.
2	Je suis capable de trouver un terrain d'entente entre les pires ennemis, à avoir de l'empathie pour eux et j'œuvre en permanence pour la paix.
3	Chaque événement, chaque action, est un présage à mes yeux. Les dieux tentent de nous parler, il nous suffit d'écouter.
4	Rien ne peut ébranler mon optimisme.
5	Je ne perds pas une occasion de citer (ou déformer) des textes sacrés et des proverbes.

6	Je suis tolérant (ou intolérant) aux autres religions et respecte (ou condamne) la croyance en d'autres dieux.
7	J'ai connu des nourritures et des boissons raffinées et fréquenté la haute société parmi l'élite de mon temple. Je supporte néanmoins un mode de vie fruste.
8	J'ai passé tellement de temps dans le temple que je n'ai pas beaucoup d'expérience quand il s'agit de traiter avec les gens de l'extérieur.

d6	Idéal
1	**Tradition**. Il faut préserver et respecter les anciennes traditions religieuses et sacrificielles. (Loyal)
2	**Charité**. J'essaie toujours d'aider ceux qui sont dans le besoin, peu importe ce qu'il m'en coûte. (Bon)
3	**Changement**. Nous devons mettre en œuvre les changements que les dieux apportent constamment au monde. (Chaotique)
4	**Pouvoir**. J'espère un jour être à la tête du clergé de mon Église. (Loyal)
5	**Foi**. Je sais que ma déité guide mes pas. Je sais que si je suis fidèle à ses préceptes, tout ira bien. (Loyal)
6	**Aspiration**. Je dois me prouver digne de mon dieu en agissant selon ses enseignements. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Je suis prêt à mourir en tentant de récupérer une ancienne relique liée à ma foi et qui a été perdue il y a très longtemps.
2	Un jour, je me vengerai de la hiérarchie corrompue qui m'a accusé d'être un hérétique.
3	Je dois ma vie au clerc qui m'a recueilli après la mort de mes parents.
4	Tout ce que je fais, je le fais pour le peuple.
5	Je suis prêt à tout pour protéger le temple dans lequel j'ai servi.
6	Je dois protéger un texte sacré que mes ennemis considèrent hérétique et cherchent à détruire.

d6	Défaut
1	Je juge les autres sévèrement, mais je me juge encore plus durement.
2	J'accorde trop de confiance à ceux qui détiennent le pouvoir dans la hiérarchie de mon temple.
3	Ma piété me pousse parfois à croire aveuglément ceux qui professent croire en mon dieu.
4	Je n'ai aucune flexibilité dans ma manière de penser.
5	Je ne fais pas confiance aux étrangers et je m'attends au pire de leur part.
6	Une fois que je me suis fixé un objectif, je deviens obsédé par celui-ci au détriment de tout le reste.

Variante : Initié

Que vous viviez ou non au temple, vous faites partie de la hiérarchie de votre clergé. Vous avez été initié, et êtes ainsi devenu un agent de votre dieu. Peut-être était-ce une démarche sincère, ou simplement une obligation familiale. Mais vous avez appris les rituels et les croyances de votre clergé. Vous avez assisté les prêtres, aiguillé les croyants, accompli toutes les missions que l'on vous a demandé d'accomplir.

Compétences : Investigation, Religion.

Outils maîtrisés : Un instrument de musique (utilisé dans les cérémonies de votre religion) ou un ensemble d'outils d'artisan.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Symbole sacré (qui vous a été remis quand vous êtes entré dans les ordres), instrument de musique ou outils d'artisan, tenue de cérémonie, habits courants, bourse contenant 10 po.

Variante : Prédicateur

La parole de votre dieu doit être portée et répandue. C'est votre devoir. Vous transmettez sa parole et voyagez loin des temples. Vous parlez au nom de votre clergé et assurez le lien avec la population.

Compétences : Religion, Représentation.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres) ou véhicules (marins).

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Symbole sacré, livre de prière ou moulin à prière, 5 bâtons d'encens, tenue de cérémonie, fiole d'eau bénite, tenue de voyageur, bourse contenant 10 po.

Variante : Repenti

Vous avez eu une autre vie, avant. Mais vous avez trouvé le salut dans un temple. Vous fuyez les horreurs de votre passé et tentez de vous racheter, ou simplement de changer de vie. Vous n'être plus le même et vous préféreriez que l'on ne sache rien de ce que vous étiez.

Aptitude : Ancienne vie

Vous étiez autre chose, avant. En plus de l'aptitude de dévot, choisissez l'aptitude d'un historique approprié à refléter votre passé. Quand vous le désirez, vous pouvez reprendre momentanément votre ancienne vie et votre ancienne identité afin de pouvoir l'utiliser en plus de l'aptitude de base de dévot. Mais si votre nouvelle vie devait être découverte par l'un de vos ennemis, ou si le temple qui vous a accueilli devait se rendre compte de votre rechute, vous ne pourriez plus utiliser cette aptitude. De plus, vous ne pourrez plus non plus utiliser votre aptitude de dévot tant que vous n'aurez pas fait sincère pénitence aux yeux de ceux qui ont accepté de vous accueillir pour que vous changiez de vie.

Compétences : Religion, Supercherie.

Outils maîtrisés : Accessoires de déguisement, Véhicules (terrestres).

Équipement : Symbole sacré (qui vous a été remis quand vous êtes entré dans les ordres), livre de prière ou moulin à prière, habits courants, bourse contenant 10 po.

Érudit

Vous avez passé une large part de votre jeunesse le nez dans des parchemins et de vieux grimoires, à arpenter bibliothèques et scriptoriums à la recherche de précieux et poussiéreux manuscrits. Votre soif de connaissances, votre persévérance et votre intelligence vous ont permis de devenir une référence parmi vos pairs.

Compétences : Arcanes, Histoire.

Outils maîtrisés : Un au choix parmi : matériel de calligraphie, outils de cartographe ou matériel d'alchimiste.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, deux bougies, matériel de calligraphie ou outils de cartographe ou matériel d'alchimiste, quelques lettres de correspondance avec un ou plusieurs confrères, bourse contenant 20 po.

Domaine d'études

Vous avez une affinité pour un sujet d'études en particulier, ce qui vous a amené à vous spécialiser. Si vous avez de nombreuses connaissances sur tous les sujets, c'est dans ce domaine en particulier que d'autres recherchent votre expertise et vous citent en référence.

d6	Domaine d'études
1	Alchimie / Parfums
2	Astronomie / Mathématiques
3	Magie / Savoirs interdits
4	Théologie / Histoire
5	Cultures / Géographie
6	Philosophie / Littérature

Aptitude : Culture générale

Même si vous avez une spécialité, vous avez dû appréhender de multiples sujets d'études pour atteindre votre niveau d'érudition actuel. Vous disposez de connaissances de base dans la plupart des domaines, même les plus inaccessibles. Et lorsque vous ne disposez pas vous-même d'une connaissance, vous savez où l'obtenir et êtes capables d'identifier une personne ou un lieu auprès duquel vous renseigner. Il peut s'agir d'une bibliothèque, d'un monastère, d'un autre érudit, mais aussi d'un endroit perdu ou inaccessible.

Personnalités suggérées

Les érudits se distinguent par leur soif inextinguible de connaissances. Pour certains, ce savoir est une fin en soi. Pour d'autres, il ne s'agit que d'un moyen parmi d'autres d'arriver à d'autres fins. Parvenir à un tel niveau d'érudition requiert cependant toujours une détermination sans faille.

d8	Trait de personnalité
1	J'ai tendance à considérer comme des ignorants ceux qui ne démontrent pas une intelligence et un savoir au moins équivalents au mien.
2	J'aime profiter de toutes les occasions pour faire étalage de mon érudition, surtout dans des domaines hors de ma spécialité.
3	Je ne sais qu'une chose : que je ne sais rien.
4	Je place la curiosité au-dessus de tout autre trait de caractère.
5	J'ai une angoisse face aux situations relationnelles, et je finis toujours par m'y ridiculiser.
6	La connaissance, c'est le pouvoir. C'est pourquoi je ne partage que rarement ce que je sais.

7	Chaque individu est un mystère, une énigme à résoudre, et j'aime particulièrement les énigmes.
8	La logique est mon moyen principal de communication et le filtre à travers lequel je cherche à comprendre le monde qui m'entoure.

d6	Idéal
1	**Pouvoir**. Le savoir et la connaissance sont des outils indispensables du pouvoir. (Mauvais)
2	**Bien commun**. C'est par la connaissance partagée que l'homme s'extrait de l'ornière et illumine son chemin par la vérité. (Bon)
3	**Connaissance**. Le savoir est une fin en soi, un feu qui ne s'éteint jamais. (Tous)
4	**Liberté**. L'intelligence et la connaissance sont des outils qui permettent à l'esprit de se libérer de toute contrainte. (Chaotique)
5	**Logique**. C'est par une application pragmatique et logique des connaissances que l'homme peut s'améliorer. (Loyal)
6	**Responsabilité**. La connaissance est un outil comme un autre, qui doit être employé avec discernement. (Neutre)

d6	Lien
1	J'ai consacré ma vie à un sujet en particulier et je me dois de réunir et consigner toutes les données qui lui sont liées.
2	Plusieurs étudiants comptent sur moi et me considèrent comme un modèle à suivre.
3	Je souhaite partager mon savoir et bâtir une université ou une école là où les habitants en ont le plus besoin.
4	Au cours de mes études, je suis tombé sur un problème mystérieux ou un texte ancien indéchiffrable, et je me suis juré de résoudre cette énigme.
5	Mon érudition m'a attiré les faveurs d'un prince ou d'un puissant, qui compte sur moi pour le conseiller.
6	J'ai conclu un pacte contre nature ou je me suis laissé corrompre afin d'obtenir un savoir réputé inaccessible. Je compte bien faire le nécessaire pour effacer cela par mes actes.

d6	Défaut
1	Je passe beaucoup de temps absorbé par mes pensées, ce qui me rend parfois distrait ou peu attentif à ce qui m'entoure.
2	J'ignore le concept même de danger contre la promesse de nouvelles connaissances.
3	J'ai tendance à privilégier des solutions plus complexes ou plus élaborées, même face à un problème simple.
4	Il m'arrive souvent de passer trop de temps à analyser un problème, et pas assez à le résoudre.
5	Je suis un incorrigible gaffeur, et je suis bien incapable de tenir ma langue.
6	J'estime qu'un texte dans un grimoire ancien vaut souvent mieux qu'une opinion, même avertie.

Variante : Juriste

Avocats, glossateurs, légistes et autres étudiants en droit sont des rouages essentiels de la justice et de la société civile médiévale. L'art du juriste mêle la rhétorique, la logique, la connaissance des textes anciens aussi bien que la théologie.

Aptitude : Rouages de la justice

Vous connaissez les rouages de la justice telle qu'elle est pratiquée dans votre région d'origine. Vous savez exploiter ces connaissances et votre propre influence pour garantir une peine réduite si jamais vous ou un de vos compagnons êtes la cible des foudres judiciaires.

Compétences : Histoire ou Religion, Persuasion

Langues maîtrisées : Deux langues au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, symbole ou emblème attestant de votre charge ou vos compétences, étui à parchemins avec 10 feuilles, plume et encre, bourse contenant 20 po.

Variante : Médecin

Vos études se sont concentrées sur l'anatomie, les mécanismes de la vie et la guérison des blessures et maladies. Certaines parties de vos recherches vous ont amené sur des pistes sombres et terribles, mais cela vous a permis d'en apprendre plus et de mettre ces connaissances au service du bien commun.

Compétences : Médecine, Nature.

Outils maîtrisés : Matériel d'herboriste, matériel d'empoisonneur.

Équipement : Habits de bonne qualité, deux bougies, matériel d'herboriste, trousse de soins, bourse contenant 20 po.

Variante : Naturaliste

Au lieu des bibliothèques et des grimoires poussiéreux, vous avez choisi de faire de la nature votre

principal domaine d'expertise, et des forêts ou des montagnes votre salle d'étude. Vous avez passé de longues heures sur les chemins, et plantes et animaux n'ont plus de secret pour vous.

Compétences : Nature, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), matériel d'herboriste.

Équipement : Tenue de voyageur, sac contenant tente et couverture, matériel d'herboriste, boîte à amadou, bourse contenant 20 po.

Explorateur

Votre vie a longtemps consisté à aller voir ce qui se trouvait de l'autre côté de la prochaine forêt, de la prochaine chaîne de montagnes ou du prochain désert. L'aventure passait pour vous par le voyage et le fait de repousser sans cesse les limites connues. Vous avez maintes fois mis votre vie en danger : les rudesses du climat, les animaux sauvages ou les créatures qui hantent les abords du monde ont été vos fidèles ennemis.

Compétences : Athlétisme, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Tenue de voyageur, sac contenant couverture et tente, outre d'eau, corde en soie (15 m), bourse contenant 15 po.

Aptitude : Découvreur

Même dans une région qui vous est inconnue, vous êtes capable de déterminer la meilleure route à suivre pour relier un point à un autre, en fonction du climat et du terrain. Toutefois, vos choix ne tiennent pas forcément compte des particularités locales, comme des prédateurs ou des tribus hostiles. Dans un territoire déjà visité, vous êtes capable de dénicher une solution de transport qui vous permet de rallier votre destination. Selon les cas, il peut s'agir d'une caravane, d'un bateau, ou d'un simple chariot emprunté à un paysan. Ce ne sera pas forcément la solution la plus rapide ou la plus confortable, mais elle sera généralement sûre et vous mènera à bon port.

Personnalités suggérées

Les explorateurs se laissent souvent porter par leur goût du risque et de l'inconnu. Ils sont entreprenants, aventureux et résolus à profiter de leur existence au maximum. Ils n'accordent pas beaucoup de valeur aux notions de confort et de sécurité si chères à la plupart de leurs congénères.

d8	Trait de personnalité
1	Je ne tiens pas en place, et il m'est impossible de me concentrer plusieurs heures de suite sur une même tâche.
2	J'aime arpenter les rues d'une cité inconnue et observer ses habitants vaquer à leurs occupations.
3	Rien ne vaut une taverne chaleureuse et quelques chopines pour lier connaissance !
4	Je suis loyal à mes amis, et ni la distance ni le temps ne m'en éloignent vraiment.
5	J'aime raconter de belles histoires de contrées lointaines, quitte à déformer ou exagérer lorsque c'est nécessaire.
6	J'aime sentir le vent sur mon visage et la chaleur du soleil sur ma peau.
7	Un étranger est un ami qui m'est encore inconnu.
8	Je ne refuse jamais un nouveau défi.

d6	Idéal
1	**Liberté**. L'inconnu rime avec liberté et absence de contrainte. (Chaotique)
2	**Changement**. Rien n'est plus plaisant que de franchir un obstacle et de découvrir une nouvelle étendue au-delà. (Tous)
3	**Bien commun**. Une route ou un chemin est un trait d'union entre les peuples. (Bon)
4	**Pouvoir**. Chaque peuple doit être asservi à nos lois et à notre culture. (Mauvais)
5	**Civilisation**. Explorer l'inconnu, c'est tracer un chemin pour la civilisation. (Loyal)
6	**Nature**. Rien n'égale l'attrait d'un paysage sauvage et vierge de la civilisation. (Neutre)

d6	Lien
1	J'ai découvert une cité ou une vallée secrète, où les habitants vivent complètement coupés de la civilisation.
2	En explorant une contrée sauvage, j'ai trouvé un enfant élevé parmi les animaux. Je l'ai pris sous mon aile et il dépend désormais de moi.
3	J'ai été capturé avec mes compagnons par une tribu cannibale. Je suis le seul à en être sorti vivant, et j'ai juré de retrouver et détruire ces sauvages.
4	Je suis tombé par hasard sur une ancienne carte qui semble indiquer l'emplacement d'un trésor.

5	Au cours de mes voyages, j'ai été sauvé et adopté par un clan ou une tribu isolée. Après plusieurs mois passés parmi eux, j'ai appris à les considérer comme ma famille et j'ai juré de faire mon possible pour les protéger.
6	J'ai un(e) rival(e), et je cherche par tous les moyens à prouver que je suis meilleur que lui/elle.

d6	Défaut
1	Je mens comme je respire. À force d'inventer des histoires, je ne suis plus moi-même capable de distinguer le vrai du faux.
2	Je ne supporte pas l'odeur infecte des villes et des cités.
3	Je ne supporte pas la violence et je fais tout mon possible pour éviter la confrontation.
4	Je me montre paternaliste et condescendant envers les peuples et cultures moins « civilisés » que les miens.
5	Je vois rouge lorsqu'on met en doute mon courage.
6	Je ne supporte pas qu'on me donne des ordres.

Variante : Éclaireur

Vous avez employé vos dons dans un contexte militaire ou guerrier. Sans être un soldat à part entière, vous étiez employé afin d'explorer (et d'espionner) des contrées ennemies ou inconnues et de fournir des informations à une armée d'invasion.

Compétences : Discrétion, Survie.

Outils maîtrisés : Accessoires de déguisement.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Tenue de voyageur, sac contenant couverture et tente, outre d'eau, accessoires de déguisement, bourse contenant 15 po.

Variante : Matelot

Vous avez fait partie d'un équipage, voguant sur les mers et les océans à la recherche de denrées rares et précieuses, ou de continents inexplorés. Vous avez affronté les dangers si particuliers de la navigation, et en êtes ressorti plus humble et plus sage.

Compétences : Acrobaties, Athlétisme.

Outils maîtrisés : Véhicules (marins), ensemble d'outils au choix parmi outils de charpentier, outils de menuisier, instruments de navigation.

Équipement : Tenue de voyageur, un ensemble d'outils parmi ceux maîtrisés, bouteille d'alcool fort, bourse contenant 15 po.

Variante : Pilleur de ruines

Vous erriez à la recherche des trésors, des cités perdues et de secrets enfouis des temps anciens. Aventurier sans foi ni loi, pilleur de tombes, archéologue, vous avez été tout cela à la fois, et plus encore !

Aptitude : Estimation

Vous êtes capable d'évaluer en quelques secondes la valeur approximative d'un trésor, d'un artefact ancien ou de pierres précieuses. Vous ne disposez pas d'une évaluation précise, et il vous arrive exceptionnellement de vous tromper, mais vous avez assez l'habitude de ce genre de choses pour distinguer en très peu de temps les



objets qui ont une réelle valeur, et séparer le bon grain de l'ivraie.

Compétences : Histoire, Investigation.

Outils maîtrisés : Outils de voleur.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Tenue de voyageur, outre d'eau, pelle, pied-de-biche, bourse contenant 15 po.

Homme de loi

Chaque contrée, chaque cité, chaque communauté est régie par des lois. Et il est de votre devoir de les faire appliquer. Peut-être êtes-vous chargé d'enquêter sur des affaires louches et étranges, peut-être jugez-vous ces affaires ou mettez-vous la sentence à exécution. Peut-être tout cela à la fois. Dans tous les cas, vous représentez ou avez représenté par le passé l'autorité dont votre contrée, votre seigneur, votre communauté ou votre clergé vous a investi. Les hommes de loi sont à la fois craints et respectés, fuis et attendus. C'est vers eux que l'on se tourne en cas de litige, comptant sur leurs compétences et leurs prérogatives. Mais c'est aussi ceux en présence de qui l'on n'ose pas trop en dire, de peur de tomber sous les coups du glaive de la justice.

Quand vous sélectionnez cet historique, décidez, en accord avec votre MJ, de quelle organisation ou communauté vous êtes issu, ainsi que votre fonction et votre rang. Vous pouvez aussi décider de ne plus être au service de cette communauté ou de cette organisation.

Compétences : Investigation ou Persuasion, Perspicacité.

Outils maîtrisés : Matériel de calligraphie, véhicules (terrestres).

Équipement : Épais journal vierge pour consigner ses investigations, matériel de calligraphie, tenue de voyageur, symbole (sceau ou médaillon) représentant son office, bourse contenant 20 po.

Aptitude : Position d'autorité

Votre rang dans les forces de l'ordre ou dans votre communauté vous accorde des privilèges tout particuliers. Ainsi, les forces de l'ordre des communautés alliées ou en bon terme avec la vôtre ont toujours un a priori positif sur vous (sauf cas particulier). De plus, si vous vous trouvez dans votre propre juridiction, vous exercez les droits et prérogatives liés à votre rang. Vous pouvez ainsi arrêter ou demander la détention d'un suspect, ou agir de la manière la plus appropriée à votre fonction. Vous avez aussi plus facilement accès aux bâtiments officiels liés à votre activité ainsi qu'aux archives et lieux de détention. De plus, dans votre juridiction, on vous offre le gîte et le couvert. Si vous n'occupez plus votre fonction, l'octroi de cette aide nécessitera peut-être de convaincre vos interlocuteurs, mais ils seront considérés comme neutres ou amicaux.

Personnalités suggérées

Par idéal ou par opportunisme, vous vous êtes engagé dans une carrière qui vous a profondément marqué. Votre fonction peut être un honneur, un devoir, ou une opportunité… Ou un élément de votre passé, glorieux ou honteux.

d8	Trait de personnalité
1	J'ai un sens de l'humour particulier, surtout dans les situations dramatiques.
2	Le diable est dans les détails, ils devraient le comprendre.
3	Je pense que tout le monde a quelque chose à se reprocher, sans exception.
4	Je veux toujours bien faire, et surtout ne pas contrarier les autorités supérieures à la mienne.
5	Je déteste la crasse.
6	Je consigne toujours chacun de mes faits et gestes.
7	Le crime que je combats me fascine, et je veux le comprendre.
8	Je suis un peu trop franc parfois, je devrais faire tourner sept fois ma langue dans ma bouche avant de parler.

d6	Idéal
1	**Civilisation**. Les lois existent pour une bonne raison. Sans elles, la société s'effondre et le chaos règne en maître. (Loyal)
2	**Pouvoir**. Je suis où je suis parce que je le mérite. La loi n'est qu'un outil pour asseoir mon pouvoir. (Mauvais)
3	**Impartialité**. La loi est un jeu d'équilibriste entre ce que l'on grave dans la pierre et ce que l'on instille dans les cœurs. Cet équilibre doit être maintenu. (Neutre)
4	**Justice**. La lettre de la loi n'est rien sans l'esprit capable de l'adapter à la situation. Je suis juste avant d'être juge. (Bon)
5	**Esprit**. L'esprit de la loi, voilà ce qui compte. J'ai à cœur d'adapter mon verdict à la situation car rien n'est gravé dans le marbre. (Chaotique)
6	**Bien commun**. Je suis au service de ma communauté (ou de mon organisation), ainsi que de ses membres. Je me dois de les protéger. (Bon)

d6	Lien
1	Je me dois à ma communauté, elle attend de moi que je sois inébranlable.
2	J'ai une dette envers quelqu'un, et je ne pourrai probablement jamais l'honorer.
3	J'étais un malfrat avant, et je suis en réalité recherché.
4	Des crapules ont assassiné mon supérieur, il faut que je les retrouve et qu'ils paient.
5	Parfois, il faut faire des compromis. J'ai trempé dans des choses pas nettes afin de résoudre des affaires complexes. Je voudrais arriver à effacer ces méfaits.
6	J'ai participé à une opération dont je ne veux plus parler. Mais elle reviendra me hanter, ainsi que ses victimes.

d6	Défaut
1	D'aucun disent que je suis trop sévère. Mais j'applique la loi avec zèle.
2	Ma soif de justice se confond parfois avec une soif de vengeance.
3	Je préférerais me couper la main plutôt que d'admettre mes torts.
4	J'ai vu trop d'horreurs dans ma vie, et elles me hantent encore.
5	Quand je parle, on m'écoute, dussé-je utiliser la force.
6	Je méprise ceux qui s'attaquent à plus faible qu'eux, car ce sont eux les faibles.

Variante : Inquisiteur

Vous représentez l'autorité de votre clergé. Parfois enquêteur, parfois juge, parfois les deux, vous avez pour mission de débusquer et de punir les ennemis de votre foi et de garantir l'intégrité de votre culte et de ses croyants. Il existe toutes sortes d'inquisiteurs, depuis le traqueur de morts-vivants au service d'un dieu bon jusqu'au chasseur de sorcières et de pécheurs.

Compétences : Intimidation, Religion.

Outils maîtrisés : Matériel de calligraphie.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Insigne représentant sa religion et sa fonction, habits de bonne qualité, épais journal vierge pour consigner ses investigations, matériel de calligraphie, bourse contenant 20 po.

Variante : Limier

Quand on veut retrouver la trace d'un homme ou élucider une affaire particulière, c'est vous que l'on dépêche. Vous savez évoluer entre deux mondes, connaissez les codes des bas-fonds, et avez appris à vous faire discret.

Aptitude : Entre deux mondes

Vous évoluez autant au sein des cercles officiels qu'en dehors. Cela fait que les autorités de la ville vous voient comme un atout que l'on peut sacrifier. Vous avez accès aux locaux de votre organisation et on vous laisse tranquille quand on connaît votre véritable identité. Dans tout autre cas, vous êtes traité comme tout un chacun. Cependant, vous disposez d'un contact dans le monde de la pègre ou dans les bas-fonds capable de vous obtenir des renseignements et des services auxquels les autres n'ont pas accès. Et s'il ne peut vous aider, peut-être connaissez-vous l'un de ses amis, prêt à louer ses talents.

Compétences : Investigation ou Perspicacité, Supercherie.

Outils maîtrisés : Accessoires de déguisement, outils de voleur.

Équipement : Accessoires de déguisement, outils de voleur, vêtements discrets, insigne officiel, bourse contenant 20 po.

Variante : Patrouilleur

Toujours sur les routes, vous êtes dépêché afin de venir en aide aux communautés locales. Vous êtes investi de l'autorité de votre hiérarchie et jouissez d'une certaine indépendance dans l'exécution de votre mission.

Compétences : Perspicacité, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langue : Une langue au choix.

Équipement : Monture, tenue de voyageur, tente, boîte à amadou, insigne officiel, bourse contenant 20 po.

Itinérant

Vous avez vécu toute votre vie sur les routes. Vous n'avez connu que la vie nomade, vous déplaçant de village en village, de cité en cité, et vendant vos services ou vos talents. Que vous soyez un artiste, un camelot itinérant ou simplement un membre de la communauté des gens du voyage, la route est votre maison et vous avez toujours appris à vous contenter de peu. Vous préférez regarder le ciel étoilé et le voir comme la plus grande des richesses, plutôt que de compter les pièces de monnaie enfermé dans un manoir qui ne vous semble être qu'une prison dorée.

Compétences : Représentation, Survie.
Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres) ou véhicules (marins).
Langues maîtrisées : Une langue au choix.
Équipement : Tenue de voyageur, costume ou vêtements tape-à-l'œil, tente pour une personne et couverture, sac de voyage, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Voyageur

Vous connaissez les coutumes des petites communautés et des villages que vous traversez. Vous avez compris comment faire en sorte que l'on vous accepte sans pour autant vous imposer trop longtemps. Vous êtes capable de repérer la présence d'une communauté civilisée à plusieurs kilomètres, sachant où en trouver les traces. De plus, on vous offre toujours le gîte et le couvert, pour une nuit tout du moins.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours voyagé. Vous n'avez jamais connu le confort d'une maison, vous n'avez jamais eu de demeure où retourner. Votre foyer, votre chez vous, est partout. Il est auprès des autres, auprès des vôtres, auprès de ceux que vous chérissez le plus. Pour rien au monde vous ne pourriez envisager de vous installer durablement quelque part. À moins que cette vie de voyage vous ait épuisé et que vous sentiez qu'il est désormais temps de vous arrêter.

d8	Trait de personnalité
1	J'aime qu'on me regarde, et je fais tout pour briller.
2	J'ai toujours quelque chose à raconter pour détendre l'atmosphère.
3	Le mieux, quand on arrive quelque part, c'est de se tenir au courant de toutes les rumeurs du coin.
4	Le voyage est dans mon sang, et son appel est plus fort que tout.
5	Je ne voyage que parce que je n'ai jamais trouvé d'endroit où m'installer, mais je ne perds pas espoir de le trouver un jour.
6	Je reste calme et souriant en toute situation. C'est le meilleur moyen de tempérer les ardeurs.
7	Je déteste qu'on ne me prête pas attention. D'aucun disent que je suis une diva.
8	J'écoute plus que je ne parle. Mais quand je parle, ça n'est jamais pour ne rien dire.

d6	Idéal
1	**Richesse**. Plus que la gloire, je veux mon poids en pièces sonnantes et trébuchantes. (Mauvais)
2	**Honnêteté**. Je déteste ceux qui profitent des autres. (Bon)
3	**Tradition**. Je suis le porteur d'une mission ancestrale. Par moi passent les récits issus du passé (ou les récits venus d'autres lieux). Ma mission est de les transmettre, tels qu'ils sont, et non tels que l'on veut les entendre. (Neutre)



4	**Vérité**. Je n'ai jamais pu me résoudre à recourir au mensonge. (Loyal)
5	**Liberté**. Ce qui compte plus que tout, c'est de voyager. Je ne permettrai à quiconque d'empêcher qui que ce soit de partir où il veut. (Chaotique)
6	**Transmission**. Tout ce que je fais, je le fais pour voir le visage des gens s'illuminer de plaisir. Rien d'autre ne m'importe. (Bon)

d6	Lien
1	Je fais partie d'un clan ou d'une famille soudée, à qui je dois tout.
2	J'ai évité une sévère correction un jour grâce à un noble (ou une personne haut placée), je lui dois ma vie.
3	J'ai un rival (une personne ou un clan) qui veut m'écraser. Je le surpasserai en tout.
4	Tout ce que je fais, je le fais pour prouver ma valeur aux yeux d'un être aimé.
5	J'ai un puissant protecteur (ou mécène) mais je ne peux entacher son honneur et son nom.
6	Une personne que j'aimais est morte à cause de moi. Je dois me racheter.

d6	Défaut
1	J'aime bien emprunter des souvenirs des lieux et personnes que je visite.
2	Je fuis un ennemi puissant, et il veut ma peau.
3	Je ferais n'importe quoi pour que l'on se souvienne de moi.
4	J'ai toujours du mal à cacher ce que je pense. On dit que je parle trop.
5	À un moment ou à un autre, je déçois toujours mes amis et mes alliés.
6	J'ai un vice que j'ai toujours du mal à ne pas vouloir satisfaire, qu'il s'agisse des plaisirs de la chair, de l'alcool ou du jeu.

Variante : Colporteur

Vous avez fait votre vie en voyageant de communauté en communauté et en vendant des biens. Vous avez toujours servi de lien entre les communautés et, au-delà de votre métier, vous avez rapidement compris que c'était aussi par vous que l'information voyageait à travers le royaume.

Compétences : Persuasion, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres) ou véhicules (marins).

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Tenue de voyageur équipés d'une capuche, panier, tente pour une personne et couverture, bourse contenant 10 po.

Variante : Gens du voyage

On vous a toujours regardé de travers. Vous avez vécu toute votre vie au sein d'un clan soudé, allant de communauté en communauté, vous installant aux abords de la ville. Toute votre vie, on vous a pris pour des voleurs de poule et des sorcières. Mais peu importe, ils n'ont finalement peut-être pas totalement tort… et puis, ce qui compte vraiment, ce sont les vôtres.

Compétences : Deux au choix parmi Intimidation, Représentation, Supercherie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), instrument de musique au choix.

Équipement : Tenue de voyageur, instrument de musique, chien ou petit animal de compagnie, sac de voyage, bourse contenant 10 po.

Variante : Saltimbanque

Le spectacle est votre vie. Que vous ayez fait partie d'une troupe ou que vous ayez décidé de parcourir les routes seul, vous êtes un artiste. Vous vous produisez devant les seigneurs tout autant que le petit peuple, il faut bien vivre.

Spécialité

Vous maîtrisez un art en particulier, avec lequel vous avez appris à gagner votre vie. Ce dernier vous ouvre l'accès à la maîtrise d'une compétence spécifique.

d6	Spécialité
1	Musicien/Conteur (Histoire ou Religion)
2	Acteur (Persuasion ou Supercherie)
3	Acrobate (Acrobaties)
4	Jongleur (Escamotage)
5	Montreur d'animaux (Dressage)
6	Diseuse de bonne aventure (Perspicacité)

Aptitude : Spectacle ambulant

Votre art vous apporte bien des inconvénients, mais il a aussi ses bénéfices. Vous trouvez toujours un lieu où l'on vous offre le gîte et le couvert en échange d'une représentation pour égayer l'ambiance. Tant que vous prenez la peine de vous produire au moins une fois par

jour (quand les clients sont nombreux), on vous fournit un logement et une nourriture aussi décente que possible. De plus, vous vous attirez les bonnes grâces de la foule, qui vous perçoit avec un excellent a priori. Cependant, vous ne passez jamais vraiment inaperçu, et plus vous restez dans une ville, plus on vous reconnaît.

Compétences : Une compétence dépendant de la spécialité, Représentation.

Outils maîtrisés : Un instrument de musique au choix, véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : Vous pouvez remplacer l'instrument de musique par une langue au choix.

Équipement : Tenue de voyageur, costume ou vêtements tape à l'œil, outils nécessaires à votre art (instrument, animal dressé, outils pour vos jongleries, etc.), sac de voyage, bourse contenant 15 po.

Manouvrier

Vous n'avez jamais rien possédé de votre vie, hormis vos bras, votre dos et votre endurance. Vous arpentiez les rues de votre cité en vous levant à l'aube, afin de vendre vos services à la journée, parfois pour quelques jours. Votre vie n'a pas toujours été simple, et vous avez souvent flirté avec la mendicité ou la délinquance pour gagner votre pain. Par un coup de pouce du hasard, vous avez pu échapper à cette vie. Vous en concevez une volonté inébranlable et la conscience aiguë d'une main invisible qui veille sur votre destinée.

Compétences : Athlétisme, Escamotage.

Outils maîtrisés : Un type de jeu au choix, un ensemble d'outils au choix parmi : outils de charpentier, outils de cordonnier, outils de tanneur, outils de maçon, matériel de peintre, outils de potier, outils de forgeron, outils de menuisier.

Équipement : Habits courants, outre de vin, ensemble d'outils dépendant de son métier, pot en fer, lettres de recommandation d'anciens employeurs, bourse contenant 10 po.

Signe du destin

Un événement est survenu dans votre vie, qui a radicalement altéré votre destin. Choisissez ou déterminez aléatoirement ce signe parmi les événements suivants. Précisez ensuite avec votre MJ les détails correspondant.

d6	Signe du destin
1	Vous êtes persuadé avoir été choisi par l'une des divinités du panthéon afin d'être le récipiendaire d'une vision prophétique.
2	Vous avez été enrôlé de force dans une armée, et y avez fait la preuve de vos capacités.
3	Votre communauté a subi une épidémie ou une invasion, que vous avez aidé à combattre.
4	Vous avez participé à une révolte paysanne, et vous vous êtes retrouvé propulsé parmi les meneurs du soulèvement.
5	Vous êtes parvenu à sauver des villageois d'une mort certaine en bravant les éléments.
6	Vous avez trouvé une arme ou un symbole qui vous a mené sur votre nouvelle voie.

Aptitude : Communauté

Les manouvriers et journaliers forment une communauté soudée qui se serre les coudes en période de vaches maigres, et qui sait que les quelques pièces obtenues du travail d'une journée peuvent parfois faire la différence entre la vie et la mort. En cas de besoin, vous savez faire appel à la solidarité de vos anciens collègues pour obtenir des informations, un peu d'aide ou l'hospitalité.

Personnalités suggérées

Les manouvriers constituent une large part de la main d'œuvre bon marché dans les villes et les cités, où les chantiers, les artisans et les commerçants font appel à eux pour des tâches ponctuelles. Une volonté de fer, un fort sens de la débrouillardise et un dos d'airain sont les principaux atouts de ces travailleurs de l'ombre, qui parviennent parfois à élever leur condition, à force de sacrifices, de talent et de travail.

d8	Trait de personnalité
1	Je ne supporte pas le travail bâclé ou inachevé.
2	Je ne refuse jamais d'apporter mon aide lorsqu'on me la demande.
3	Je n'aime pas perdre de temps en vaines réflexions.
4	Je méprise ouvertement ceux qui ne savent pas se salir les mains.
5	Je ris fort, et souvent. La vie est trop courte pour ne pas rire de tout.
6	Je n'ai jamais été à l'aise avec les mots.
7	Je m'emporte facilement, et je pardonne encore plus facilement.
8	Je m'arrange toujours pour travailler moins que les autres.

d6	Idéal
1	**Entraide**. Les patrons divisent pour mieux régner. Les travailleurs doivent se serrer les coudes et présenter un front uni pour se défendre. (Loyal)
2	**Honnêteté**. Travailler pour gagner sa vie vaut mieux que de voler ou profiter. (Neutre)
3	**Revanche**. Je compte bien faire payer à tous les chefs de chantier, les officiers et les puissants l'injustice de ma situation passée. (Mauvais)
4	**Responsabilité**. Des gens comptent sur mon travail pour vivre et je dois penser à eux avant tout. (Bon)
5	**Indépendance**. Le travail devrait être un moyen de gagner sa liberté. (Chaotique)
6	**Ambition**. Les événements m'ont prouvé que je valais mieux que ce que je pensais. (Tous)

d6	Lien
1	Un ancien collègue a subi un grave accident en me sauvant d'une mort certaine, et je fais mon possible pour subvenir à ses besoins.
2	J'ai une famille et des bouches à nourrir, même si elles sont loin de moi.
3	J'ai juré de me venger d'un chef de chantier particulièrement cruel.
4	J'ai participé à une bagarre générale qui a causé de gros dégâts, et je dois depuis de l'argent au patron de la taverne.
5	J'ai été déclaré hérétique par les prêtres d'un temple qui n'étaient pas satisfaits de mes services.
6	Brièvement engagé de force dans une armée, j'ai déserté et suis depuis recherché.

d6	Défaut
1	J'ai pris goût au jeu, et notamment au jeu d'argent, pour meubler les journées sans travail.
2	Je ne termine jamais une journée sans une ou plusieurs bonnes pintes.
3	J'ai aisément recours à la violence lorsque les choses ne se passent pas comme je l'espère.
4	Je me plains des agissements des chefs de chantier et des puissants, mais je serais sans doute pire encore si j'étais à leur place.
5	Je suis extrêmement crédule, pour peu qu'on me témoigne du respect.
6	Je ne supporte pas de rester enfermé.

Variante : Serveur

Aucune cité digne de ce nom ne peut fonctionner sans au moins quelques bonnes tavernes où artisans, ouvriers et autres bourgeois se rencontrent autour d'une chope et d'une assiette bien remplie. Vous avez longtemps travaillé dans ce type d'établissements, servant à boire et nettoyant les tables en écoutant les multiples histoires des clients.

Aptitude : Histoires de terres lointaines

Vous ne comptez plus le nombre d'histoires de terres inconnues et lointaines que vous avez entendues alors que vous alliez et veniez entre les tables. Même si vous n'avez jamais vu aucune de ces régions mystérieuses, vous avez l'impression d'en connaître certaines intimement. Lorsque vous voyagez vers une contrée inconnue, vous pouvez demander au MJ de vous fournir des informations de base sur votre destination. De plus, lorsque vous et vos compagnons vous trouvez dans une taverne ou une auberge, vous pouvez vous attirer les faveurs du tenancier et de quelques clients en racontant vos histoires ou en profitant de votre expérience. Cela peut vous permettre de glaner quelques informations ou une aide ponctuelle.

Compétences : Athlétisme, Représentation.

Outils maîtrisés : Ustensiles de cuisinier ou un type de jeu au choix.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Habits courants, dés ou paquet de cartes ou ustensiles de cuisinier, bouteille d'alcool fort, bourse contenant 10 po.

Variante : Journalier

Les journaliers proposent leurs services dans les villages et les campagnes. Ils y sont coutumiers des travaux agricoles, d'un petit artisanat d'appoint dans les villages, et du transport de quelques biens indispensables entre les différentes communautés. Les plus chanceux trouvent des travaux saisonniers pendant lesquels ils sont nourris et logés à la ferme, et n'ont pas à se demander – au moins pendant quelques semaines – de quoi le lendemain sera fait.

Compétences : Athlétisme, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un ensemble d'outils au choix parmi : outils de charpentier, outils de cordonnier, outils de tanneur, outils de maçon, matériel de peintre, outils de potier, outils de forgeron, outils de menuisier.

Équipement : Habits courants, outre de vin, ensemble d'outils dépendant de son métier, couverture, bourse contenant 10 po.

Membre de guilde

Vous appartenez à une guilde, une caste ou un groupe relativement fermé de personnes qui s'entraident dans un but commun. Votre prospérité est due au moins autant à l'appartenance à ce groupe qu'à vos talents individuels. En formant un réseau de personnes dont les intérêts convergent, les guildes passent bien souvent outre l'ordre féodal et permettent à leurs membres d'accéder à la richesse et au pouvoir. Elles défendent jalousement leurs prérogatives, et font généralement payer l'adhésion à prix d'or. Cependant, une fois lié au groupe, chaque membre bénéficie de l'aide et de l'expérience des autres membres plus anciens, en plus d'un réseau étendu de contacts.

Compétences : Perspicacité, Persuasion.

Outils maîtrisés : Un ensemble d'outils d'artisan au choix.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, insigne, emblème ou lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, outils d'artisan correspondant à votre métier, sceau de la guilde, étui avec quelques cartes terrestres ou maritimes, bourse contenant 20 po.

Aptitude : Réseau de guilde

En se positionnant comme intermédiaire privilégié dans une catégorie de biens ou de service, chaque guilde s'assure de contrôler au maximum le commerce et les échanges dans sa zone d'opération. De fait, les membres bénéficient d'un traitement de faveur partout où la guilde est installée. Outre des tarifs préférentiels pour le négoce, cela vous permet aussi d'accéder aux bâtiments de la guilde, d'y trouver éventuellement un abri confortable et de quoi vous approvisionner, ainsi que des informations via les membres locaux. Cela vous permet aussi d'accéder à certains services privilégiés, par des intermédiaires clandestins faisant affaire avec la guilde : contrebande, prostitution et trafics en tous genres.

Personnalités suggérées

Les membres de guilde font partie des rouages essentiels de la vie des cités, et ils deviennent de précieux alliés pour leurs compagnons lorsqu'ils décident de partir à l'aventure. Ils accordent toutefois une grande importance au gain pécuniaire et au confort matériel.

d8	Trait de personnalité
1	Je n'aime pas laisser un travail inachevé, quitte à y sacrifier ma santé ou mon intérêt.
2	J'aime partager les secrets de ma profession avec des collègues, des heures durant.
3	Je ramène tous les sujets, même les plus incongrus, à ce que je connais et pratique.
4	J'associe toujours tout à une valeur marchande, et je vois le monde à travers ce filtre.
5	J'apparais comme arrogant et imbu de ma personne à tous ceux qui n'appartiennent pas à la même confrérie que moi.
6	J'aime partager l'amour du travail bien fait en toutes occasions.
7	J'ai un profond respect pour l'ancienneté et l'expérience, et une déférence naturelle pour mes aînés.
8	Je peux oublier tout ce qui me préoccupait un instant plus tôt lorsque je me trouve face à une œuvre de qualité.

d6	Idéal
1	**Bien commun**. Mes talents et mes connaissances ne valent que s'ils sont transmis à d'autres. (Bon)
2	**Égalité**. Chacun devrait se voir rémunéré selon son seul mérite. (Neutre)
3	**Indépendance**. Les guildes sont bien plus aptes à gouverner que tous les princes et intrigants. (Chaotique)
4	**Devoir**. Je dois rendre à ma guilde et à ma communauté tout ce qu'elles m'ont apporté. (Loyal)
5	**Pouvoir**. Les concurrents doivent être éliminés par tous les moyens afin d'assurer la primauté de la guilde. (Mauvais)
6	**Ambition**. Il n'y a qu'un seul objectif acceptable : être le meilleur. (Tous)

d6	Lien
1	J'ai un(e) rival(e) au sein même de ma propre guilde, et je suis prêt à tout pour prouver que je vaux mieux.
2	Je me suis pris d'une affection particulière pour l'un de mes anciens élèves, que je considère comme mon propre fils.
3	La guilde m'a autrefois sauvé d'un mauvais pas, mais certains de ses membres ont depuis des informations sur moi que je souhaite garder secrètes.

4	J'ai été banni d'une guilde par le passé, et je fais tout mon possible pour démontrer leur erreur à mes anciens associés.
5	Je me suis approprié le travail d'un autre artisan sans qu'il le sache, et ce secret me ronge.
6	Je n'ai pas d'autre foyer que le siège de ma guilde.

d6	Défaut
1	Je recherche la perfection, à tel point que je ne me contente jamais de ce que j'obtiens.
2	Je ne sais pas résister à une occasion de démontrer mes talents.
3	Je méprise celles et ceux qui ne savent pas quoi faire de leurs dix doigts.
4	J'ambitionne de devenir chef de ma guilde, et perçois comme des ennemis tous ceux qui voudraient m'en dissuader.
5	Toutes mes actions visent à acquérir une reconnaissance que j'estime m'être due.
6	L'or est la seule chose qui ait de la valeur à mes yeux.

Variante : Artisan

Les artisans sont le cœur et l'âme de la plupart des guildes. Ils sont souvent les premiers à s'être organisés, la plupart du temps par corps de métier, afin de faire vivre et progresser leur savoir-faire. La guilde est alors un lieu d'apprentissage en même temps qu'un réseau efficace pour contrôler la concurrence et la qualité des produits. Vous pouvez sélectionner ou déterminer au hasard le type d'artisanat dans lequel vous vous êtes spécialisé.

d8	Artisanat
1	Travail du bois (charpentier, menuisier, tonnelier, etc.)
2	Travail de la pierre (maçon, tailleur de pierre, etc.)
3	Travail du cuir (maroquinier, tanneur, cordonnier, etc.)
4	Travail du tissu (tisserand, teinturier, etc.)
5	Travail du métal (armurier, forgeron, rétameur, etc.)
6	Travail du verre (vitrier, verrier, etc.)
7	Travail de précision (orfèvre, joaillier, enlumineur, etc.)
8	Autre (potier, peintre, boulanger, apothicaire, etc.)

Compétences : Athlétisme, Perspicacité.
Outils maîtrisés : Deux ensembles d'outils d'artisan au choix.
Équipement : Habits de bonne qualité, insigne, emblème ou lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, deux ensembles d'outils d'artisan correspondant à votre métier, sceau de la guilde, bourse contenant 20 po.

Variante : Assassin

Tous les royaumes, tous les États abritent en leur sein la lie de la civilisation. Des êtres abjects qui n'hésitent pas à éliminer une vie humaine pour quelques pièces d'or. Cependant, c'est une carrière dangereuse, et il n'est pas rare que les employeurs d'hier soient les ennemis de demain. L'existence d'une guilde d'assassins, même informelle, est une garantie de relative sécurité pour ses membres, et d'efficacité pour les clients potentiels.

Aptitude : Marque de la mort

Par le truchement de votre guilde, vous savez avec qui prendre contact dans la plupart des villes de votre région d'origine, au cas où vous voudriez vous débarrasser d'un indésirable pour une somme modique, ou bien si vous souhaitez vous procurer du poison. Votre guilde entretient en outre une aura de mystère et de menace par une subtile manipulation de l'information, qui vous permet de vous prévaloir, grâce à quelques menaces voilées, d'aide ou d'information auprès de la population des cités où la guilde opère.
Compétences : Discrétion, Investigation ou Perspicacité.
Outils maîtrisés : Matériel d'empoisonneur.
Langues maîtrisées : Une langue au choix.
Équipement : Vêtements discrets, cape ou manteau à capuche, insigne, emblème ou lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, matériel d'empoisonneur, bourse contenant 20 po.

Variante : Commerçant

Les commerçants forment la colonne vertébrale de la vie urbaine médiévale, en achetant et en vendant des denrées, provenant parfois de contrées lointaines. Ils ont mauvaise réputation auprès des classes sociales les plus élevées, sont méprisés par le clergé, mais ont su rendre leur présence indispensable et accroître leur pouvoir. En accord avec votre MJ, sélectionnez ou déterminez au hasard une des catégories suivantes pour déterminer le négoce principal de votre guilde.

D8	Négoce
1	Matériaux de construction (bois, pierres, fer, marbre, etc.)
2	Aliments de première nécessité (céréales, viande, sel, etc.)
3	Vin, bière et autres alcools
4	Cuirs, peaux et tissus (laine, coton, soie, étoffes, etc.)
5	Métaux précieux et joaillerie (or, gemmes, bijoux, etc.)
6	Curiosités (porcelaine, fourrures, œuvres d'art, etc.)
7	Aliments exotiques (cacao, thé, poivre, sucre, épices, etc.)
8	Esclaves, contrebande, recel, produits interdits

Compétences : Perspicacité, Persuasion.
Langues maîtrisées : Deux langues au choix.
Équipement : Habits de bonne qualité, insigne, emblème ou lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, sceau de la guilde, balance de marchand, livre de comptes, plume et encre, bourse contenant 20 po.

Militaire

Conscrit, soldat de métier ou milicien, vous avez passé une large part de votre ancienne vie au sein d'une organisation hiérarchique disciplinée vouée aux métiers des armes. Rythmée par les corvées, les exercices et les combats, votre existence a été exposée au danger à maintes reprises, et vous devez votre salut à vos aptitudes au maniement des armes autant qu'à certains de vos compagnons d'armes, dont plusieurs sont tombés au combat.

Compétences : Athlétisme, Intimidation.
Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.
Équipement : Couverture, habits courants, paquet de cartes ou dés, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, pierre à affûter, bourse contenant 15 po.

Unité

Vous avez passé une large part de votre temps dans une unité en particulier. Établissez avec votre MJ le type d'unité et son rôle, ainsi que d'éventuelles batailles ou sièges auxquels vous avez participé. Vous pouvez vous inspirer de la liste suivante, ou déterminer aléatoirement le rôle de votre unité.

D6	Type d'unité
1	Fantassins/Piquiers
2	Archers/Arbalétriers
3	Ravitaillement/Soutien
4	Cavalerie légère
5	Irréguliers/Éclaireurs
6	Sapeurs/Ingénieurs

Aptitude : Frères d'armes

Vous avez une longue pratique des codes et du vocabulaire soldatesque, et vous savez intuitivement à qui vous adresser et de quelle manière au sein d'une unité militaire. Vous avez aussi une connaissance approfondie des rivalités seigneuriales dans votre région d'origine, et savez parfaitement reconnaître d'éventuels soldats « amis », auprès de qui vous pouvez solliciter de l'aide en cas de nécessité.

Personnalités suggérées

Le sang, la boue et la sueur sont les fidèles compagnons du soldat. Peu d'hommes d'armes survivent au chaos de la bataille sans être profondément affectés. Ils voient à la fois le plus laid et le plus beau en l'homme : la violence et la barbarie, l'héroïsme et le sens du sacrifice.

D8	Trait de personnalité
1	Je suis impétueux et direct, privilégiant toujours la solution la plus simple.
2	J'aime partager mon expérience du combat avec d'autres plus jeunes que moi.
3	J'ai vu assez de batailles pour savoir que la prudence sauve des vies.
4	Je laisse l'héroïsme aux autres. Survivre à la prochaine bataille me suffit.
5	J'ai vu trop de mes compagnons mourir, et je ne supporterai pas d'en voir d'autres tomber.
6	Je n'accorde aucune importance aux paroles, et ne me fie qu'aux actes.
7	J'ai le plus grand respect pour la hiérarchie et le règlement.
8	Je masque les blessures du passé sous un humour salace et imagé.

d6	Idéal
1	**Devoir**. Être un soldat, c'est suivre les ordres sans poser de question. (Loyal)
2	**Bien commun**. Les soldats risquent leur vie afin que d'autres vivent la leur en paix. (Bon)
3	**Force**. Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi, et entendre les lamentations de leurs femmes. (Mauvais)
4	**Responsabilité**. Dans certaines circonstances, la guerre est un mal nécessaire. (Neutre)
5	**Changement**. Le chaos de la bataille est une source primale d'énergie et de changement. (Chaotique)
6	**Honneur**. Servir son seigneur, sa cité ou sa patrie est la mission la plus honorable qui soit. (Loyal)

d6	Lien
1	Par mes actions, j'ai causé la mort d'un individu honorable, et j'ai juré de subvenir aux besoins de sa famille pour m'acquitter de cette dette.
2	Plusieurs de mes anciens compagnons m'ont maintes fois tiré d'un mauvais pas. Je risquerais volontiers ma vie pour eux.
3	Mon honneur est ma raison d'être.
4	Ma compagnie n'existe plus, mais je porte encore fièrement ses couleurs, et veux faire vivre sa mémoire.
5	Mon meilleur ami a été lâchement abattu par un soldat ennemi au cours d'une bataille. Je traquerai cet ennemi au bout du monde s'il le faut.
6	Ma seule obligation est pour mes actuels compagnons d'armes. Ils sont mon unique famille.



D6	Défaut
1	Une bataille ou un siège a été perdu par ma faute, et ce secret me hante.
2	Je ne supporte pas qu'on contredise mes ordres.
3	Un ennemi en particulier me laisse tremblant de peur, et je crains de l'affronter de nouveau.
4	Un jour mon ennemi, mon ennemi toujours.
5	Je noie les souvenirs du passé dans l'alcool.
6	J'ai pris goût au chaos de la bataille et à la violence du combat. Rien d'autre ne m'enivre plus désormais.

Variante : Garde

Vous avez été membre de la garde d'une ville ou d'une cité. Votre quotidien n'était pas fait de grandes batailles et d'actes héroïques, mais bien plus souvent de citoyens avinés, de mendiants, de voleurs, de marchands mécontents et autres charlatans en tous genres.

Compétences : Intimidation, Perspicacité.

Outils maîtrisés : Un type de jeu au choix.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Vêtements courants, paquet de cartes ou dés, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, pierre à affûter, outre de vin, bourse contenant 15 po.

Variante : Mercenaire

Vous avez fait partie d'une compagnie de mercenaires vendant ses services au plus offrant. Vous avez combattu avec et contre la plupart des seigneurs locaux, au gré des fortunes des uns et des autres. Pour vous, la guerre était avant tout une source de profit.

Compétences : Athlétisme, Supercherie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

Équipement : Habits courants, paquet de cartes ou dés, objet de valeur récupéré sur un champ de bataille ou lors d'un siège, pierre à affûter, outre de vin, bourse contenant 15 po.

Variante : Officier

Par votre courage ou un hasard des événements, à force de ténacité aussi, vous avez gravi quelques échelons dans la hiérarchie militaire, devenant sergent, enseigne, lieutenant ou même capitaine d'une compagnie. Vos hommes vous respectaient d'autant plus que votre statut n'avait rien à voir avec votre naissance.

Aptitude : Position d'autorité

Les soldats « amis » reconnaissent votre autorité et votre expérience, et ont tendance à accepter tout naturellement vos ordres et vos directives. En cas de nécessité, dans une ville de votre région d'origine, vous êtes capable de réunir rapidement un petit groupe d'anciens soldats prêts à vous rendre service.

Compétences : Athlétisme ou Dressage, Persuasion.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Monture, habits de bonne qualité, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, bourse contenant 15 po.

Miséreux

Vous êtes issu de la classe sociale la plus basse, de ce qui est considéré par beaucoup comme la lie de la société. Vous avez longtemps survécu en mendiant, en errant dans les rues des cités ou sur les chemins du monde, et en récupérant ce dont d'autres voulaient bien se débarrasser. Vous avez pu alors constater la réelle étendue de leur « charité ». Votre vie a maintes fois été mise en danger à cause du dénuement dans lequel vous viviez : maladies, infections, malnutrition ont été vos ennemies, en plus du voleur ou du brigand occasionnel s'en prenant à vos maigres biens.

Compétences : Discrétion, Escamotage.

Outils maîtrisés : Un type de jeu au choix, outils de voleur.

Équipement : Couverture rapiécée, vêtements courants, paquet de cartes ou dés, bourse contenant 5 po.

Aptitude : Refuge

Vous avez une connaissance intime des zones urbaines, qui vous permet de dénicher un refuge sûr pour vous et vos compagnons. Ce n'est pas un endroit particulièrement confortable ou accueillant, mais vous pouvez gratuitement y trouver un peu de repos sans être inquiété par les intempéries ou les autorités.

Personnalités suggérées

La vie de miséreux est une lutte permanente pour la survie, dans un environnement aussi hostile que le plus sombre donjon. Nombre d'entre eux sont affectés par des troubles physiques ou mentaux, mais les quelques-uns qui parviennent à s'en sortir le font grâce à un courage et une force de caractère exemplaires.

D8	Trait de personnalité
1	Je parle beaucoup et fort, même quand je suis seul.
2	Je me sens plus en sécurité dans le recoin sombre d'une pièce non loin de la sortie que dans un lit chaud.

3	Je ne m'encombre de rien que je ne sois capable de porter moi-même.
4	Je dis franchement ce que je pense, sans m'embarrasser des sentiments des autres.
5	Je déteste être le centre d'attention, et préfère toujours rester en retrait.
6	Lorsque j'ai de la nourriture ou de l'or, je ne peux m'empêcher de tout avaler ou dépenser aussi vite que possible, par peur d'être volé.
7	Je ne soigne pas mon apparence, et je m'amuse des réactions à mon égard.
8	Quand j'en ai, je cache quelques pièces dans les doublures de mes vêtements.

d6	Idéal
1	**Revanche**. Les pauvres sont exploités et maltraités par les plus riches. Je compte bien leur retourner la pareille. (Mauvais)
2	**Entraide**. Même au plus profond du caniveau, s'entraider est la meilleure manière de survivre. (Loyal)
3	**Changement**. La pauvreté et la richesse ne sont pas des états permanents, et le balancier est toujours en mouvement. (Chaotique)
4	**Égalité**. Chaque individu a droit au respect et à la compassion, quel que soit son statut social. (Bon)
5	**Autonomie**. C'est à chacun de s'élever au-dessus de sa situation, et de faire le nécessaire pour survivre. (Neutre)
6	**Liberté**. La richesse est une prison, la pauvreté une libération. (Chaotique)

d6	Lien
1	J'ai échappé à ma vie de misère grâce à un de mes compagnons. J'ai juré de lui rendre la pareille.
2	Je suis particulièrement attaché au quartier ou à la ville dans laquelle j'ai grandi.
3	Pendant ma vie de misère, j'ai attiré l'attention d'un personnage puissant à qui j'ai dérobé un bijou. Il cherche à me retrouver et à récupérer son bien.
4	Une bande de gamins des rues de mon ancien quartier m'a adopté comme un « **grand frère** ». Je tiens à leur prodiguer de bons conseils, et à les aider à s'en sortir.
5	Alors que j'étais au plus mal, un membre du clergé m'a recueilli chez lui et m'a offert un repas chaud. J'ai juré d'apprendre et suivre les préceptes de son dieu.
6	Avant de me retrouver dans la rue, j'avais une famille. Ceux qui la composent m'ont abandonné et n'ont pas levé le petit doigt pour m'aider.

d6	Défaut
1	Je noie une bonne partie de ma misère dans de l'alcool bon marché.
2	Je suis incapable de réellement faire confiance à quelqu'un.
3	Je n'ai aucun courage pour le combat, et je fuis à la première occasion.
4	Je porte une haine farouche à tous les représentants de l'ordre et de l'autorité.
5	Je déteste que l'on se repose sur moi : la vie, c'est chacun pour soi.
6	J'ai découvert des pâtisseries sucrées qui sont pour moi un véritable trésor.

Variante : Mendiant

Vous avez vécu de la maigre charité des citadins et, pour accroître vos chances, vous avez appris à les amuser, les tromper ou parfois les voler, lorsque tout le reste ne suffisait pas.

Compétences : Escamotage, Supercherie.

Outils maîtrisés : Un instrument de musique (parmi tambours, flûte, chalumeau), un type de jeu au choix.

Équipement : Couverture rapiécée, habits courants, instrument de musique parmi ceux maîtrisés, bourse contenant 5 po.

Variante : Orphelin

Votre jeunesse s'est déroulée dans un orphelinat pauvre, ou parmi une bande de gamins des rues. À l'âge où d'autres aident leurs parents tout en apprenant les bases de leur futur métier, font leurs premières armes ou vont à l'école, vous traîniez dans les rues en tentant de rassembler quelques piécettes pour vous acheter une maigre pitance. Vous avez toujours su que le monde n'était pas beau, que les forts régnaient sur les faibles, et qu'il fallait savoir se salir les mains pour survivre.

Aptitude : Mouches des rues

Vous avez une connexion particulière avec les gamins des rues qui traînent dans toutes les cités et les villes du monde. Vous savez comment vous adresser à eux et les récompenser de quelques pièces pour obtenir de l'aide ou des informations. Ils ne risqueront pas leur peau pour vous, mais ils peuvent rendre de précieux services à qui sait utiliser leurs talents avec discernement.

Compétences : Acrobaties ou Discrétion, Escamotage.

Outils maîtrisés : Un type de jeu au choix, accessoires de déguisement.

Équipement : Habits courants, paquet de cartes ou dés, quelques chausse-trappes, colifichet vous rappelant votre enfance et – si vous les avez connus – vos parents, bourse contenant 5 po.

Variante : Vagabond

Vous avez choisi de quitter les villes et de vivre votre errance dans la nature, en quêtant votre pain quotidien de village en village, ou en vous abritant dans les ruines de fermes abandonnées.

Compétences : Escamotage, Survie.

Outils maîtrisés : Matériel d'herboriste.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Couverture, habits courants, matériel d'herboriste, bourse contenant 5 po.

Primitif

Toutes les terres n'ont pas été civilisées. Vous êtes de ceux que les citadins appellent des sauvages, des barbares ou, tout simplement, des primitifs. Vous avez toujours vécu au sein de structures claniques, en contact avec la nature, nourri par des croyances animistes que d'aucuns considéreraient comme dépassées. Les gens issus des terres civilisées vous regardent souvent avec condescendance, parfois avec peur. On vous croit sauvages et sanguinaires, ou simplement attardés. Mais vous savez ce qu'il en est.

Vous vivez au plus près de la nature, dans une certaine harmonie avec les anciennes croyances. Vous savez que la nature est peuplée d'esprits qu'il faut respecter, ou alors que vos ancêtres marchent, spirituellement, à vos côtés. Nomade ou non, vous vivez au plus près de la manière dont vos ancêtres vivent depuis des siècles.

Compétences : Dressage, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres) ou un ensemble d'outils d'artisan au choix parmi outils de tanneur, de forgeron, de tisserand ou de menuisier.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Sac contenant tente et couverture, bâton de marche, tenue de voyageur, sacoche contenant des pierres précieuses ou des fragments d'ivoire pour une valeur de 10 po.

Aptitude : Fils de la nature

Vous savez survivre dans la nature. Vous trouvez toujours les points d'eau, les buissons de baies et les lieux propices à la chasse. Vous savez lire la nature et n'être jamais vraiment perdu. De plus, vous savez identifier les indices attestant de la présence d'autres clans primitifs : si un tel clan, ou une tribu (ou même un individu) est présent, vous savez remonter la trace jusqu'à son campement.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours vécu en pleine nature, et c'est là que vous vous êtes toujours senti à l'aise. Vous avez grandi au cœur d'un clan soudé, ou peut-être avez-vous été abandonné par vos parents et élevé par des loups… Pour vous, la civilisation n'est qu'une notion lointaine et incompréhensible. Ou alors peut-être aspirez-vous à la rejoindre, sans vraiment la comprendre.

d8	Trait de personnalité
1	Les gens me voient comme un sauvage, et j'aime entrer dans leur jeu.
2	Rien ne me plaît plus que de regarder les étoiles la nuit, d'écouter le vent dans les arbres et d'entendre le chant de la terre.
3	Rien ne peut me retenir, ni clan, ni maison.
4	Je veille toujours sur mes compagnons : tel est le prix de la survie.
5	Je me sens toujours mal à l'aise quand je pénètre dans les villes, et cela se voit sur mon visage.
6	Les animaux sont de meilleure compagnie que les êtres soi-disant civilisés.
7	Je ferais tout pour mon clan, quitte à en mourir.
8	Je n'accorde aucune valeur aux pierres précieuses et aux métaux. C'est une obsession de citadin.

d6	Idéal
1	**Honneur**. Nos ancêtres nous ont appris la puissance de la parole donnée. C'est en la respectant que l'on se respecte soi-même. (Loyal)
2	**Autonomie**. Survivre signifie savoir faire les sacrifices nécessaires, tout en évitant les sacrifices inutiles. (Neutre)
3	**Liberté**. Nul ne peut entraver qui que ce soit. Les chaînes doivent êtres brisées. (Chaotique)
4	**Force**. En la nature règne la loi du plus fort. Il en va ainsi. (Mauvais)
5	**Tradition**. Nos coutumes nous ont été transmises par nos ancêtres et nous devons les respecter. (Loyal)
6	**Entraide**. C'est ensemble que nous avançons en dépit de la puissance de la nature. Je dois mon aide à ceux qui ne peuvent subvenir à leurs besoins. (Bon)

d6	Lien
1	J'ai été abandonné dans la nature à ma naissance. Élevé par des animaux, je n'aspire qu'à retrouver mes vrais parents.
2	Je me sens le devoir de protéger les espaces sauvages contre la corruption civilisatrice.
3	Mon clan est mort. Je suis le dernier à pouvoir le venger et faire enfin respecter son nom.
4	Je suis en harmonie avec les puissances de la nature qui me murmurent la progression (ou l'approche) d'un mal terrifiant. Je dois le trouver et le combattre en leur nom.
5	Ma tribu est plus importante que tout, je la protégerai à tous prix.
6	Un être aimé a disparu, enlevé par les cavaliers d'une terre lointaine. Je le retrouverai.

d6	Défaut
1	J'ai appris à succomber aux plaisirs interdits de la cité. Je ne saurais m'en passer.
2	La nature est violente. Je réponds comme elle à chaque affront.
3	Les forts survivent, les faibles succombent. N'attendez pas d'aide de ma part.
4	Comme la roche, je suis impassible. Il m'est difficile de laisser transparaître mes émotions, même quand cela est nécessaire.
5	Je suis aussi impétueux que le félin le plus sauvage.
6	Chaque action doit être mesurée. Je préfère prendre mon temps et observer la situation avant de décider d'agir, même si cela veut dire agir trop tard.

Variante : Chasseur

Les vôtres ont toujours compté sur vous. Vous avez toujours été doué pour la chasse et c'est ainsi que vous avez fait partie des chasseurs. Vous rameniez la nourriture au péril de votre vie. Vous connaissez la valeur d'une vie animale et la respectez. Mais vous savez que la mort est le prix de votre survie, et de celle des vôtres.

Compétences : Discrétion, Survie.

Outils maîtrisés : Un type de jeu au choix, véhicules (terrestres).

Équipement : Couverture, tenue de voyageur, quelques pièges, peau tannée d'un animal que vous avez tué de vos mains, sacoche contenant des pierres précieuses ou des morceaux d'ivoire pour une valeur de 10 po.

Variante : Gardien tribal

Personne n'est plus étrange que le gardien tribal. Vous êtes à cheval entre deux mondes. Vous connaissez le monde des esprits et préservez la tribu ou le clan des dangers physiques et spirituels. Certains pensent que vous comprenez les animaux ou que vous entendez la voix de la terre. Mais vous n'êtes que le garant des traditions, et le gardien de l'équilibre, ainsi que le défenseur de votre peuple.

Aptitude : Esprit protecteur

Vous avez un gardien spirituel qui vous suit, invisible, et vous aide parfois. Il incarne la puissance naturelle et animale. Les animaux vous sont rarement hostiles, à moins que vous les menaciez. Au pire ils préfèrent vous éviter. Quand un animal sauvage se présente, il ne prend que rarement la peine de s'enfuir et ne vous agresse que dans des cas extrêmes. De plus, vous êtes toujours capable de retrouver votre chemin en pleine nature.

Compétences : Perspicacité, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un instrument de musique au choix.

Équipement : Sac contenant une tente et une couverture, bâton de marche, tenue de voyage grossiers, instrument de musique de votre tribu, amulette à l'effigie de votre gardien spirituel, sacoche contenant des pierres précieuses ou des fragments d'ivoire pour une valeur de 10 po.

Variante : Homme-médecine

Vous avez appris auprès de l'homme-médecine de votre clan, ou d'un ermite isolé, à reconnaître les plantes et leurs propriétés parfois miraculeuses. Vous avez vite compris la valeur de votre savoir. Vous avez toujours eu un rôle-clef dans la vie du clan, à la fois médical et spirituel.

Compétences : Médecine, Nature.

Outils maîtrisés : Matériel d'herboriste.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Sac contenant une tente et une couverture, bâton de marche, tenue de voyageur, matériel d'herboriste, bourse contenant des bijoux et des morceaux d'ivoire pour une valeur de 10 po.

Sang bleu

Vous faites partie de la noblesse. Derniers fils d'une longue lignée, noble sans terre ou encore parvenu ayant acheté son nom et son rang, peu importe : vous êtes

considéré comme membre à part entière de l'élite de la société. Votre vie n'était que richesse et privilège, et cela se voit. Vous savez évoluer dans les cercles privilégiés du monde et vous êtes moins à l'aise avec les gens du peuple.

En choisissant cet historique, vous devrez consulter votre MJ afin de créer votre lignée. Vous devrez décider de votre titre, de votre rang, de son sens dans la contrée dans laquelle vous êtes né. Vous devrez déterminer si votre personnage est l'héritier direct de son titre et quel pouvoir il lui confère, ou s'il est simplement l'un des parents éloignés de la famille. Un bâtard, peut-être ? Le premier ou le dernier fils ? Vous devrez décider des armoiries de votre famille et du rayonnement de cette dernière. Plus son rayonnement sera fort, plus votre devoir sera important envers elle.



Compétences : Histoire, Persuasion.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, monture, chevalière portant le sceau familial, bourse contenant 20 po.

Aptitude : De la haute

Vous êtes à l'aise dans les cercles de la haute société, et votre statut est aisément reconnaissable. Dès que l'on sait que vous êtes de noble lignage, les gens du peuple ont tendance à vous traiter avec déférence et respect, par devant tout du moins. Les miliciens et les gardes vous laissent tranquille, et les portes des grandes maisons et des cercles de pouvoir s'ouvrent plus facilement, pour peu que vous y mettiez les formes.

Personnalités suggérées

Être un sang bleu est certes un privilège, mais cela s'accompagne toujours de grandes responsabilités et d'immenses devoirs, envers votre famille, ses alliés, votre contrée et votre suzerain, mais aussi envers ceux qui servent votre famille.

d8	Trait de personnalité
1	Je regarde tous ceux que je considère comme étant de rang inférieur avec mépris, mais gagnez mon respect, et je vous verrai comme mon pair.
2	Les gens du peuple méritent ma bienveillance.
3	J'ai toujours une anecdote concernant l'un de mes ancêtres appropriée à la situation.
4	Ce n'est pas à moi de faire le sale travail. Il y a bien des gens pour ça.
5	Quand je parle, on réalise immédiatement que je suis d'un rang supérieur.
6	Ma naissance ne m'octroie pas le droit de traiter différemment ceux qui sont au-dessous de moi. Je leur dois le respect.
7	Tout affront doit être réparé. Dans le sang si nécessaire.
8	Je ne refuse jamais un défi, il en va de mon honneur.

d6	Idéal
1	**Devoir**. Mes aînés et ma maison comptent plus que tout, et je leur dois respect et obéissance. (Loyal)
2	**Richesse**. Rien n'est plus puissant que l'or, c'est lui qui maintient mon pouvoir et je ne reculerai devant rien pour l'amasser. (Mauvais)
3	**Bienveillance**. Mes gens méritent que je les soutienne et les protège. C'est le sens premier de mon rang. (Bon)
4	**Rébellion**. Je prouverai que mon rang n'est rien. Ma famille comprendra que seuls les actes comptent. (Chaotique)
5	**Honneur**. Rien n'est plus important qu'un contrat, tacite ou écrit. Je respecte mes engagements, il en va de mon honneur. (Loyal)
6	**Sang**. Mon sang est bleu, comme celui des miens. Et le sang passe avant tout. (Tous)

d6	Lien
1	Le sort de mes gens dépend de moi, et de mes décisions.
2	Mon titre m'impose ma conduite. Je ne peux me permettre de le salir.
3	Je dois mon rang à mon roi, et son mot est mon ordre.
4	Ma famille est mon pilier et cela m'impose un ensemble de devoirs importants.
5	Je suis promis à une personne issue d'une autre famille, et je ne peux salir son nom, ni la mettre en danger, par mes actes.
6	Je suis amoureux d'une personne dont la position n'est pas conciliable avec mon rang, ou mon nom.

d6	Défaut
1	On me doit le respect et la déférence dus à mon rang.
2	Je cache un secret terrible, qui pourrait affecter jusqu'à mon titre et ma famille.
3	J'apprécie les plaisirs de la vie, plus que toute chose.
4	Je vois en toute contrariété un affront à mon honneur.
5	Je hais mon titre et mon rang.
6	Je dois prouver ma valeur à tout prix.

Variante : Bâtard

Vous n'êtes pas vraiment un noble, ou pas complètement. Vous ne possédez pas le nom de votre parent noble, vous n'hériterez, à coup sûr, jamais de son titre, vous n'avez jamais été habitué aux fastes de sa maisonnée. Vous avez tout de même reçu une éducation privilégiée, malgré le fait que l'on vous prenne pour un simple homme du peuple.

Compétences : Histoire, Supercherie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un ensemble d'outils d'artisan au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, outils d'artisan, objet ou symbole appartenant à la famille de votre parent noble, bourse contenant 20 po.

Aptitude : Ni noble, ni homme du peuple

Vous êtes à l'aise auprès des gens du peuple, et savez comment vous faire passer pour l'un d'entre eux. Mais vous pouvez aussi vous faire passer pour un homme de noble lignage si nécessaire. Les gardes, soldats, miliciens et sous-fifres vous considèrent toujours comme un noble si vous le désirez. Mais vous savez aussi toujours où trouver une personne à qui parler parmi les serviteurs afin de découvrir l'information de votre choix (avec l'aval du MJ).

Variante : Noblesse d'épée

Vous êtes membre d'une ancienne lignée issue des familles qui fondèrent le royaume, ou peut-être avez-vous simplement gagné votre position à la force de votre épée, comme récompense de vos exploits ou de ceux d'un parent. Vous êtes noble, et cela a un sens. On vous a appris la guerre, le courage, et la valeur de l'honneur avant celle de l'argent.

Compétences : Athlétisme ou Dressage, Histoire.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langue : Une langue au choix.

Équipement : Vêtements de qualité, monture, chevalière portant le sceau familial, pierre à affûter, bourse contenant 20 po.

Variante : Noblesse de robe

Votre famille n'a pas toujours été noble. L'un de vos ancêtres a acquis ce statut en l'achetant, en pièces sonnantes et trébuchantes. On vous considère souvent, vous et votre famille, comme des parvenus. Après tout, votre lignée a acheté sa place. Mais vous le savez, l'argent donne le pouvoir.

Compétences : Histoire, Perspicacité ou Persuasion.

Outils maîtrisés : Un instrument de musique au choix, un ensemble d'outils d'artisan au choix parmi matériel d'alchimiste, outils de cartographe, matériel de peintre et outils de tisserand.

Langues maîtrisées : Chaque outil peut être remplacé par une langue au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, instrument de musique ou ensemble d'outils d'artisan, emblème ou symbole familial, bourse contenant 20 po.

Serviteur

Vous avez mis vos simples talents au service d'un personnage illustre ou d'un notable. Né ou devenu serviteur, vous avez démontré pendant longtemps une loyauté sans faille à votre maître ou votre maîtresse, en échange de quoi elle ou il vous fournissait abri, nourriture et sécurité. Il est même possible que vous ayez développé une relation ou une affection particulière, devenant un aide de camp ou un confident. Vous vous êtes épanoui pendant longtemps dans cette vie entre deux mondes, la haute société à laquelle appartenait votre employeur et celle, plus commune, des serviteurs.

Compétences : Discrétion, Perspicacité.

Outils maîtrisés : Outils de tisserand.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Vêtements de bonne qualité, 2 bougies, morceau de savon, colifichet signe de l'affection que vous portait votre employeur, bourse contenant 15 po.

Origine sociale de l'employeur

Les serviteurs tirent une grande fierté de l'origine et de la classe sociale de leur maître ou de leur maîtresse. Déterminez la classe sociale de la personne que vous serviez avec votre MJ, ou déterminez-la aléatoirement grâce à la table suivante.

d6	Origine sociale de l'employeur
1	Chevalier/Noblesse d'épée
2	Fonctionnaire/Noblesse de robe
3	Prêtre/Clergé
4	Marchand/Négoce
5	Artisan
6	Artiste

Aptitude : Domesticité

Vous avez l'habitude du fonctionnement général des maisons avec domestiques. De ce fait, vous êtes capable de dénicher facilement certaines informations à propos de la maîtresse ou du maître de maison sans alerter qui que ce soit sur vos intentions. De plus, dans votre région d'origine et le milieu social dans lequel vous travailliez, vous connaissez la plupart des individus importants, au moins de nom.

Personnalités suggérées

Les serviteurs sont des individus de l'ombre, qui font souvent une grande différence dans la maisonnée à laquelle ils sont rattachés. Ils considèrent la loyauté comme une vertu cardinale, à la fois du serviteur au maître, et du maître au serviteur. Et bien des fortunes ont été faites ou défaites par leur truchement.

d8	Trait de personnalité
1	Je garde mon calme en toute situation.
2	Malgré mon statut, je m'estime supérieur à la plupart de mes contemporains.
3	Je suis une tombe qui sait garder les secrets comme personne.
4	Je juge du caractère d'une personne simplement en regardant sa manière d'interagir avec des individus d'un statut social inférieur.
5	Je ne peux m'empêcher de glisser quelques piques ironiques dans chacun de mes propos.
6	J'aime le travail bien fait et ne supporte pas les tire-au-flanc.
7	Je suis une source intarissable d'anecdotes amusantes, que je prends un malin plaisir à distiller au moment opportun.
8	Quelle que soit la situation, je reste souriant et enjoué.

d6	Idéal
1	**Égalité**. Quel que soit leur rang, les individus doivent être bien traités. (Bon)
2	**Indépendance**. Servir un maître n'empêche pas de se forger ses propres opinions. (Neutre)
3	**Liberté**. Aucun homme ne devrait vivre dans la servitude d'un autre sous prétexte de sa naissance. (Chaotique)
4	**Responsabilité**. La société repose sur des piliers qui, s'ils peuvent paraître injustes, sont indispensables à la bonne marche du monde. (Loyal)
5	**Pouvoir**. Le vrai pouvoir n'est pas dans la lumières et les parures. Il est dans l'ombre des alcôves. (Mauvais)
6	**Ambition**. L'important n'est pas tant ce que l'on fait que ce que l'on ambitionne de faire. (Tous)

d6	Lien
1	Mon seigneur et sa maisonnée ont été déshonorés et j'ai juré de découvrir par qui et pourquoi.
2	Une ancienne servante est morte en accouchant d'un bâtard de mon maître. J'ai pris l'enfant sous ma protection, en attendant le jour où il pourra réclamer son dû.
3	Je suis au courant de secrets qui pourraient mettre à mal le statut de mes anciens maîtres. Je me suis juré de ne jamais rien révéler.
4	J'ai trahi mon seigneur et causé sa perte au profit d'un rival, et je suis prêt à tout pour le cacher.
5	J'ai fui le service de mes maîtres et je suis pourchassé depuis.
6	Je reste farouchement loyal à la famille de mon ancien seigneur.

d6	Défaut
1	J'aime les ragots et les rumeurs, et je ne peux m'empêcher de les colporter.
2	J'ai tendance à dérober de petits objets de valeur quand l'occasion se présente.
3	J'ai une fascination excessive pour les dorures, les parures, et les atours du pouvoir.
4	Je ne fais jamais confiance à une personne d'un statut social supérieur au mien.
5	Je suis d'un naturel obséquieux, même dans des circonstances qui ne l'exigent pas.
6	Je porte en moi un profond sentiment d'infériorité, et je me dévalorise sans cesse.

Variante : Cuisinier

Vous avez trimé pendant de longues années en cuisine. D'abord simple commis, vous avez gravi les échelons jusqu'à diriger la cuisine de votre seigneur et obtenir sa pleine confiance pour gérer à la fois sa nourriture et celle de ses nombreux invités.

Aptitude : Réconfort du foyer

À partir du moment où vous disposez d'un feu et de quelques aliments et ustensiles de base, vous êtes capable de préparer un repas revigorant qui saura contenter les estomacs vides et faire oublier les rigueurs d'un long voyage. Vous avez toujours sur vous les quelques épices indispensables pour ce faire.

Compétences : Discrétion, Perspicacité.

Outils maîtrisés : Ustensiles de cuisinier.

Langues maîtrisées : Une langue au choix.

Équipement : Habits courants, ustensiles de cuisinier, colifichet signe de l'affection que vous portait votre employeur, outre de bon vin, bourse contenant 15 po.

Variante : Palefrenier

Dans une maisonnée, un palefrenier est le petit seigneur des écuries. Il se charge de soigner et nourrir les chevaux, et de nettoyer les écuries. Aucun chevalier digne de ce nom ne peut se passer d'un palefrenier compétent, car de bons chevaux signifient puissance et prestige.

Compétences : Dressage, Perspicacité.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), outils de tanneur.

Équipement : Habits courants, outils de tanneur, colifichet signe de l'affection que vous portait votre employeur, bourse contenant 15 po.

Variante : Précepteur

Vous aviez été engagé pour veiller à l'éducation des enfants de la maisonnée. Votre principale relation s'est nouée pendant l'enfance et l'adolescence des jeunes seigneurs. Devenus adultes, ils se souviennent souvent avec émotion des professeurs qui ont guidé leur apprentissage.

Compétences : Histoire, Perspicacité.

Langues maîtrisées : Deux langues au choix.

Équipement : Habits de bonne qualité, 2 bougies, livre d'histoire ou de langue ancienne, plume et encre, étui avec 10 feuilles de parchemin, bourse contenant 15 po.

Solitaire

Vous avez toujours vécu seul. Loin des cités, loin des villages et des hameaux, vous ne vous êtes jamais vraiment mêlé à la population. Vous n'appréciez pas les foules, vous vous sentez bien dans la solitude. Vous n'avez pas peur de vous retrouver seul : c'est là que vous pouvez réellement être vous-même, loin du jugement et des peurs des autres. Ou peut-être avez-vous simplement décidé de vous exiler afin de méditer et de découvrir les secrets de l'univers.

Compétences : Nature, Survie.

Outils maîtrisés : Deux ensembles d'outils d'artisan au choix entre ustensiles de cuisinier, outils de tanneur, de potier, de forgeron, de tisserand ou de menuisier.

Équipement : Tenue de voyageur, couverture, boîte à amadou, bout de bois taillé ou pierre étrange portée comme un talisman, matériel de pêche, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Besoin de personne

Vous avez appris à vous débrouiller seul. Vous savez toujours où trouver un abri discret où se reposer et faire du feu la nuit tombée. De plus, vous repérez facilement les zones contenant des herbes médicinales ou des champignons comestibles.

Personnalités suggérées

Vous avez choisi cette vie. Peut-être avez-vous été forcé par votre passé à vous éloigner, mais dans tous les cas, vous aimez l'espace et la solitude. Les foules vous dérangent et vous préférez compter sur vous-même pour votre propre survie, loin de tous. Au moins, là, personne ne vient vous déranger.

d8	Trait de personnalité
1	Je parle peu, mais jamais pour ne rien dire.
2	Je me mets toujours dans un recoin de la pièce, pour mieux observer mon environnement.
3	Les gens trop bavards me donnent mal à la tête. J'apprécie le calme avant tout.
4	Dès que je le peux, je m'éloigne des autres, et des lieux habités, afin de retrouver la nature et la solitude qui sont miennes.
5	J'ai toujours l'impression que quelqu'un me suit quand je suis en ville.
6	Je déteste le regard que les gens posent sur moi. Ils me jugent, je le sais.
7	Parfois, je plonge dans mes pensées et m'y perds. Et cela se voit.
8	J'ai toujours une pensée philosophique et profonde appropriée à la situation.

d6	Idéal
1	**Bien commun**. Nous vivons des épreuves pour en tirer des enseignements que nous transmettons aux autres. J'aide ceux qui en ont besoin. (Bon)
2	**Indifférence**. Chacun sa vie, son chemin, et sa destinée. Je ne me mêle pas des affaires des autres, cela n'apporte que des problèmes. (Neutre)
3	**Curiosité**. On dit que la curiosité est un vilain défaut. Je pense au contraire qu'elle mène à la connaissance et au perfectionnement. (Chaotique)
4	**Beauté**. Il y a une beauté et une harmonie dans le sauvage, et je ne laisserai personne les altérer. (Bon)
5	**Vengeance**. Ce que je subis, je le rends au centuple. (Mauvais)
6	**Survivant**. La nature ne nous fait pas de cadeau. Nous devons tous savoir nous débrouiller seuls. (Neutre)

d6	Lien
1	Je fuis une personne, ou un groupe, qui me pourchasse. Voilà pourquoi je reste seul.
2	Même si je vis hors de toute communauté, je m'estime responsable de la sécurité d'un village qui m'accueille quand je viens commercer avec eux.
3	J'ai tout quitté à cause d'un scandale terrible. Mais ceux que j'aime restent dans mon cœur à chaque instant.
4	J'ai vécu un événement traumatisant. Il m'a tant marqué que je reste seul, de peur d'en infliger les conséquences aux autres.
5	J'ai été soldat autrefois. Je ne reverrai jamais les horreurs de la guerre.
6	Je me suis fixé comme mission de protéger les terres sauvages qui m'accueillent des déprédations des êtres dits civilisés.

d6	Défaut
1	Je ne supporte pas la foule. Y être confronté m'angoisse au plus haut point.
2	Je prends les autres de haut. Nul ne mérite mon attention.
3	Ce que je sais, je le garde pour moi. Je n'ai pas à dire ce que je ne veux pas dire.
4	Je ne fais pas confiance aux citadins. Ils me rebutent.
5	Je prends parfois des risques inconsidérés par simple curiosité.
6	Quand je reviens à la civilisation, j'ai tendance à m'abandonner aux plaisirs qu'elle m'offre. Un peu trop, parfois.

Variante : Ermite

Quelle qu'en soit la raison, vous avez décidé de vous retirer du monde. Vous vivez seul, loin de tous, et c'est un choix. Vous ne revenez dans les communautés civilisées que lorsque vous en avez réellement besoin et préférez la compagnie des animaux, le murmure de la nature et le chant du vent dans les arbres. Une vie sans les fioritures de la ville, vous contentant de peu afin de méditer. Votre isolement est une quête spirituelle avant tout.

Aptitude : Révélation

Vous avez eu une révélation. Votre vie solitaire et votre méditation vous ont donné les clés d'un secret dont vous ne comprenez pas encore tous les tenants et les aboutissants. Mais c'est elle qui vous a encouragé à sortir de votre réclusion volontaire. Déterminez un secret ou une révélation avec votre MJ. Il doit être assez flou pour vous pousser à l'aventure afin d'en savoir plus et, qui sait, de le contrer ou de le réaliser.

Compétences : Perspicacité ou Survie, Religion.

Outils maîtrisés : Deux ensembles d'outils d'artisan au choix entre ustensiles de cuisinier, outils de tanneur, de potier, de forgeron, de tisserand ou de menuisier. Vous pouvez remplacer l'un de ces outils par un instrument de musique rituel ou du matériel d'herboriste.

Équipement : Habits courants, ensemble d'outils ou instrument de musique parmi ceux maîtrisés, 5 bâtons d'encens, bourse contenant 10 po.

Variante : Guide

Votre vie n'est que voyage et isolement. Vous passez de communauté en communauté, guidant les caravanes à bon port. Cela ne vous empêche pas de savoir comment sociabiliser, mais vous portez sur vos épaules, à chaque voyage, la responsabilité de toute une caravane.

Compétences : Athlétisme, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

Équipement : Tenue de voyageur, sac contenant tente et couverture, boîte à amadou, bourse contenant 15 po.

Variante : Trappeur

Vous vivez de la chasse. La plupart du temps vous êtes seul, dans votre cabane au milieu de la nature sauvage. Mais vous revenez régulièrement dans un village non loin, afin de vendre le produit de votre chasse. Malgré votre isolement, vous faites tout de même partie de la communauté que vous rejoignez parfois.

Compétences : Discrétion, Survie.

Outils maîtrisés : Un type de jeu, un ensemble d'outils d'artisans au choix entre ustensiles de cuisinier, outils de tanneur, de potier, de forgeron, de tisserand ou de menuisier.

Équipement : Tenue de voyageur, couverture, boîte à amadou, fourrure d'un animal que vous avez tué et qui vous sert de couverture, piège à mâchoires, bourse contenant 10 po.

Villageois

Vous êtes issu du peuple. Votre famille n'a jamais rien eu d'extraordinaire. Vous avez appris à travailler la terre dès votre plus jeune âge, en même temps que le respect du travail et de l'effort. Vous étiez de ceux que l'on ne remarque jamais, mais qui forment la majeure partie du peuple. Vous avez grandi dans un de ces petits villages ou hameaux, et connaissez la valeur de la communauté et de la solidarité. Vous savez que c'est en s'entraidant que l'on vient à bout des épreuves les plus difficiles, qu'il s'agisse de lutter contre le froid, la famine, les loups, ou même votre seigneur…

Compétences : Dressage, Nature.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un ensemble d'outils d'artisan au choix entre des outils de forgeron, de cordonnier, de tanneur, de menuisier, de maçon, de potier, de bricoleur, de brasseur ou de charpentier.

Équipement : Ensemble d'outils d'artisan, vêtements courants, objet hérité de l'un de vos parents et dont la valeur est sentimentale, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Solidarité populaire

Les gens du commun se reconnaissent facilement entre eux et se serrent les coudes. Dans n'importe quelle communauté rurale, vous recevez facilement le gîte et le couvert chez l'habitant, souvent en échange de menus travaux. De plus, quand vous en avez besoin, vous trouvez toujours une tâche pouvant vous rapporter quelques pièces durement gagnées dans une ferme des environs. vous savez aussi reconnaître des signes indiquant la proximité d'une ferme, d'un village ou d'un hameau à quelques kilomètres à la ronde, et pouvez le trouver sans effort.

Personnalités suggérées

D'aucun diraient que vous êtes un peu rude, voire fruste. Mais vous savez que c'est simplement que vous ne vous embarrassez pas des formes comme les gens de la haute. Non, vous venez de la terre et vous en êtes fier. Au moins vous savez ce que c'est que de vivre de son labeur, d'avoir la peau tannée par le soleil et le corps endurci par l'effort.

d8	Trait de personnalité
1	Ce sont nos actions qui nous définissent en tant que personne.
2	Si un membre de ma communauté ou de ma famille (de sang ou de cœur) est en difficulté, je me fait toujours un devoir de l'aider.
3	J'ai du mal à faire confiance aux étrangers. Ils sont une source d'incertitude et, qui sait, de danger.
4	J'agis d'abord, je pense après.
5	J'ai toujours du mal avec les mots ampoulés. Alors je parle simplement.
6	J'ai toujours un dicton approprié à la situation. Rien ne vaut la sagesse populaire.
7	Mieux vaut sourire que de se laisser abattre. Je vois toujours le bon côté de la situation.
8	Je ne comprends pas toujours les subtilités des situations compliquées, mais j'ai souvent des éclairs de génie.

d6	Idéal
1	**Loi**. Nul n'est au-dessus de la loi, ni seigneur, ni serf. Et nul ne peut rompre un serment. (Loyal)
2	**Respect**. Personne n'a le droit de traiter les autres comme des esclaves. Je veillerai à ce que tous soient traités avec dignité et respect. (Bon)
3	**Liberté**. Vivre dominé n'est pas vraiment vivre. Je briserai les chaîne du peuple de l'oppression des puissants. (Chaotique)
4	**Destinée**. Mon destin m'a été révélé en rêve, et rien ne pourra se mettre en travers de ma route pour le réaliser. (Tous)
5	**Pouvoir**. Je m'élèverai au-dessus de mes contemporains et deviendrai à mon tour un seigneur. (Mauvais)
6	**Vérité**. Il ne sert à rien de vouloir être ce que l'on n'est pas. (Neutre)

d6	Lien
1	Tout ce que je fais, je le fais par amour. Un jour je reviendrai auprès de l'être aimé en lui ayant prouvé ma valeur.
2	Rien n'est plus important à mes yeux que les terres qui m'ont vu naître.
3	Par ma faute, les habitants de mon village ont été massacrés ou réduits à l'esclavage. J'ai juré de rectifier les choses.
4	J'ai été spolié par mon seigneur. Il m'a tout pris, mais je reprendrai ce qui était à moi.
5	Je suis parti loin de ma famille pour la protéger. Mais elle reste constamment présente dans mon cœur et mon esprit.
6	Le peuple a besoin d'être protégé. C'est la mission que je me suis fixée.

d6	Défaut
1	Un secret terrible et honteux m'empêche de retourner chez moi.
2	Je suis persuadé que tout ce que je fais, je le fais pour le bien d'autrui, quitte à ignorer le danger.
3	Un noble persuadé que j'ai causé la mort de son fils (ou sa fille) veut ma tête.
4	Je ne résiste jamais à un joli minois.
5	Je fais trop confiance aux autres, cela pourrait me nuire.
6	Je suis confiant en mes capacités. Trop, parfois.

Variante : Artisan local

Contrairement aux artisans des cités, vous ne vous êtes jamais réellement spécialisé. À la campagne, il faut savoir s'adapter à toutes les situations. Dans le village, c'est à vous qu'on s'en remettait pour tenir les maisons, les granges, les socs de charrue ou les moulins en bon état.

Compétences : Athlétisme, Nature.
Outils maîtrisés : Deux ensembles d'outils d'artisan au choix parmi les outils de forgeron, de menuisier, de maçon, de bricoleur, ou de charpentier.
Équipement : Habits courants, deux ensembles d'outils d'artisan que vous maîtrisez, bourse contenant 10 po.

Variante : Laboureur

Le laboureur travaille dur. Il exploite des terres qui sont peut-être à lui, surtout s'il est un homme libre, ou qui lui sont louées par un seigneur ou un nanti. Il se lève tôt pour travailler aux champs et rentre quand tombe la nuit.
Compétences : Athlétisme, Dressage.
Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres), un ensemble d'outils d'artisan au choix entre des outils de forgeron, de cordonnier, de tanneur, de menuisier, de maçon, de potier, de bricoleur, de brasseur ou de charpentier.
Équipement : Ensemble d'outils d'artisan, habits courants, objet hérité de l'un de vos parents dont la valeur est sentimentale, pelle, bourse contenant 10 po.

Variante : Rebouteux

Dans tous les villages ou presque vit un guérisseur ou une rebouteuse. Quelqu'un dont tout le monde se méfie, mais qu'on consulte lorsque quelque chose va mal. Vous êtes de ces gens que l'on redoute et que l'on adore en même temps. Vous avez appris très tôt à soigner, à guérir, et à soulager les autres grâce à de petits rituels obscurs et autres remèdes de grands-mères.

Aptitude : Aimé et détesté

Vous exercez à la fois fascination et répulsion sur les gens du commun. Lorsque vous êtes en leur présence, vous avez la capacité d'attirer leur regard. Quand vous choisissez de le faire, vous êtes alors, l'espace d'un instant, le centre de l'attention. Les personnes réagissent en fonction de leurs personnalités respectives (pouvant ainsi vous rejeter, voire se montrer grossières ou violentes), mais, pendant un court moment, elles ne se préoccupent plus de ce qui les entoure (à moins qu'on les agresse ou leur porte ouvertement tort).
Compétences : Médecine, Nature ou Religion.
Outils maîtrisés : Deux au choix parmi matériel d'herboriste, d'empoisonneur et d'alchimiste.
Équipement : Habits courants, bâton, des gris-gris ou des fioles contenant d'étranges décoctions, bourse contenant 10 po.



4: CLASSES



Votre personnage est un héros, un être qui vit d'extraordinaires aventures dans un monde fantastique et magique. Il n'a plus grand-chose à voir avec le reste des habitants de son univers. C'est un être exceptionnel, en partie défini par sa classe.

Dans ***Héros & Dragons***, chaque classe reflète à la fois une certaine vision du monde, une manière de faire et des aptitudes particulières qui vous distinguent des autres aventuriers. Au début de sa carrière, votre personnage dispose de quelques aptitudes de base, encore trop faibles pour le faire entrer dans la légende, mais qui sont déjà un reflet de sa puissance future. D'aventure en épopée, de défi en exploit, ces aptitudes vont se multiplier et se renforcer, jusqu'à ce qu'il soit capable de tenir tête aux créatures les plus redoutables. Dragons, démons ou liches n'auront alors qu'à bien se tenir !

Il n'y a pas grand-chose en commun en termes de puissance et de possibilités entre un magicien débutant de niveau 1 et un vieil archimage de niveau 20. Pourtant, l'essence de leur puissance provient des mêmes outils : dans ce cas précis, leur grimoire et leurs sortilèges. Il en est de même pour les guerriers et leurs armes, les clercs et leurs prières, ou les bardes et leurs chants. Lorsque vous choisissez la classe de votre personnage, gardez bien cela en tête. Voici une courte description des douze classes disponibles dans l'univers de ***Héros & Dragons***.

Le **barbare** est un guerrier féroce et sauvage qui rit face au danger et à la mort. Privilégiant souvent la mobilité et la puissance, il peut aussi entrer en rage, un état qui décuple ses capacités de combat.

Le **barde** est un artiste mystique qui sait inspirer ses compagnons. Il allie l'expertise dans de nombreuses compétences à la pratique de la magie et, parfois, au métier des armes.

Le **clerc** est celui par lequel la puissance divine s'exprime. De nombreuses divinités existent et les clercs sont leurs messagers et leurs champions.

Le **druide** est le protecteur de la nature, un être sauvage et ombrageux qui connaît les mystères de l'ancien monde.

L'**ensorceleur** tire une puissante magie d'un héritage mystérieux. L'un de ses ancêtres fut un être magique puissant, et cette magie coule encore dans ses veines.

Le **guerrier** est un expert du métier des armes, un spécialiste du combat et de la guerre. Que ce soit à la hache, à l'épée ou à la lance, à cheval ou à pied, nul ne sait se battre mieux que lui.

Le **magicien** tire une puissante magie de formules complexes longuement étudiées. Son grimoire est son bien le plus précieux, qui contiendra tôt ou tard les formules d'une magie capable d'altérer le monde.

Le **moine** suit une discipline stricte visant à la perfection du corps et de l'esprit. Il privilégie le combat à mains nues et les arts martiaux, transformant peu à peu son corps en une arme aussi redoutable que n'importe quelle épée.

Le **paladin** est un guerrier mystique qui consacre sa vie à un idéal. Sa pureté et la force de son serment lui confèrent des pouvoirs qui servent autant à effrayer ses ennemis qu'à encourager ses alliés.

Le **rôdeur** est un combattant qui vit en marge de la civilisation. Là, il a développé des capacités supérieures de survie et une affinité avec la nature.

Le **roublard** a fait des ombres son domaine. Il privilégie la rapidité et l'agilité à la force brute, et les stratagèmes de toutes sortes lui permettent de tromper et surprendre ses ennemis.

Le **sorcier** tire sa puissance magique d'un pacte passé avec une entité ou un être à la puissance redoutable.

Classe	Dé de vie	Caractéristiques principales	Caractéristique d'incantation	Maîtrises de sauvegarde
Barbare p.113	d12	Force, Constitution	-	Force et Constitution
Barde p.120	d8	Charisme, Dextérité	Charisme	Dextérité et Charisme
Clerc p.128	d8	Sagesse, Force	Sagesse	Sagesse et Charisme
Druide p.141	d8	Sagesse, Constitution	Sagesse	Intelligence et Sagesse
Ensorceleur p.151	d6	Charisme, Constitution	Charisme	Constitution et Charisme
Guerrier p.159	d10	Force ou Dextérité, Constitution	-	Force et Constitution
Magicien p.165	d6	Intelligence, Dextérité	Intelligence	Intelligence et Sagesse
Moine p.175	d8	Dextérité, Sagesse	-	Force et Dextérité
Paladin p.182	d10	Force, Charisme	Charisme	Sagesse et Charisme
Rôdeur p.193	d10	Dextérité, Sagesse	Sagesse	Force et Dextérité
Roublard p.201	d8	Dextérité, Intelligence ou Charisme	-	Dextérité et Intelligence
Sorcier p.208	d8	Charisme, Force ou Dextérité	Charisme	Sagesse et Charisme

Barbare

« C'est la vérité. J'ai tout vu. Pendue comme un jambon par la botte, à six pieds du sol, la tête à l'envers, mais j'ai tout vu. Les hommes-lézards ont bondi de sous le pont, depuis la rivière. Hideux, ils poussaient des cris terribles tout en faisant claquer leurs mâchoires. Leurs javelots ont jailli de toutes parts, mais les sauriens ne portaient aucune attention à mon insignifiante personne. Au faîte de mon courage, j'ai ouvert les yeux ! Crandon, le dernier survivant du clan des Grands Torrents, oui messieurs dames, cet homme-là, attablé paisiblement dans votre noble établissement, était percé de trois piques. Son sang tachait le sol d'un écarlate de mauvais augure. Une dizaine de monstres se sont jetés sur le fils du Nord. Il a disparu sous un amoncellement d'écailles et de massues… L'hallali. Le glas. La fin.

Je jure alors avoir entendu un rugissement. Entre l'ours et lion. Une chimère, ou peut-être un dragon. Au centre de la mêlée qui s'était déplacée sous l'effet d'une force formidable, un homme. Que dis-je, une bête. Une bestiasse ! Je n'avais jamais été le témoin d'un combattant qui ouvre ainsi son âme à des forces qui nous dépassent. Était-ce l'esprit d'un animal-totem ou ceux de ses frères morts au combat ? Crandon était possédé, animé d'une rage incontrôlable. Il a massacré les trois premiers avec son couteau, puis a dégainé sa formidable épée à deux mains. Une tête reptilienne a roulé jusque sous mon nez. Puis une jambe. Les hommes-lézards ont fui en désordre et se sont précipités à l'eau. Crandon le barbare est resté encore de longues secondes en position de combat, tendu comme un fauve, avant de s'écrouler au sol. Il a fallu tout mon courage et mon habileté pour me détacher du piège, mais rassurez-vous, je vais bien… »

—Mina la halfeline, un soir d'hiver,
à l'auberge du Sanglier-Ver.



Qu'est-ce qu'un barbare ?

Le véritable barbare est l'incarnation brutale des forces de la nature : instinct, réflexes, prédation, survie. Il est l'exact inverse de l'individu perverti par une civilisation avancée et une société complexe, où confort et division des tâches aliènent et endorment les leçons fondamentales de sa nature profonde. Le barbare est un combattant d'extérieur. Un homme de chasses, d'embuscades, de territoires qui se conquièrent ou se perdent, de combat, de voyages et de défis. Il déteste la ville, la magie, et tout ce qui entrave sa liberté ou déforme la réalité. Un barbare n'a pas vocation à couler de vieux jours heureux ni à s'installer du-

rablement. Il respecte les actes, se méfie des lois et du verbe. La possession et l'accumulation ne l'intéressent pas. Seul le moment présent compte.

En jeu, le barbare est un puissant combattant. Il peut servir de guide dans les environnements naturels qu'il connaît bien, mais cette classe a pour fonction principale de provoquer un maximum de dégâts dans les rangs adverses. C'est acculé et blessé, donc contraint à se laisser envahir par la rage, que le barbare est le plus impressionnant. Personne ne possède plus de points de vie que lui, même s'il est moins protégé que d'autres combattants. Au fil du temps, le barbare développe l'instinct, les réflexes, la mobilité et la précision des plus grands prédateurs.

Créer un barbare

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

» Quel est son environnement naturel de prédilection ? (Forêts, montagnes, steppes, glacier…)
» Pourquoi vit-il en marge de la société ? Son peuple d'origine vit-il dans un territoire sauvage, coupé du monde civilisé ? Le personnage a-t-il choisi ou subi l'exil ? Pour quelles raisons ? A-t-il été abandonné, est-il orphelin ?
» Qu'est-ce qui nourrit sa rage ? (Animal totem, esprit de ses ancêtres, force de la nature, haine d'un ennemi…)
» Quelle relation a-t-il à la magie en général ? (Indifférence, mépris, méfiance, peur, haine…)

Aptitudes de classe

En tant que barbare, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare

Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution par niveau de barbare après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

» *(a)* une hache à deux mains ou *(b)* n'importe quelle arme de guerre de corps-à-corps
» *(a)* deux hachettes ou *(b)* n'importe quelle arme courante
» un paquetage d'explorateur et quatre javelines

Rage

Quand vous vous retrouvez au cœur de la bataille, vous êtes animé d'une férocité animale. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour être pris de rage. Tant que vous êtes enragé, et si vous ne portez pas d'armure lourde, vous obtenez les bénéfices suivants :

» Vous bénéficiez d'un *avantage* sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force.
» Quand vous utilisez une arme de corps-à-corps, vous gagnez un bonus aux jet de dégâts. Ce bonus augmente en même temps que votre niveau (voir le tableau d'évolution du barbare, colonne dégâts de rage).
» Vous devenez résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Par contre, tant que vous êtes enragé, vous ne pouvez pas lancer de sort ou vous concentrer sur des sorts, même si vous en avez normalement la capacité.

Votre rage dure 1 minute (10 rounds). Cet état prend fin plus tôt si vous êtes *inconscient* ou si votre tour se termine et que vous n'avez pas attaqué de créature hostile ou subi de dégât depuis la fin de votre dernier tour. Vous pouvez aussi utiliser une action bonus pour mettre fin à cet état pendant votre tour.

Une fois que vous êtes entré en état de rage le nombre de fois permis par votre niveau (voir le tableau d'évolution du barbare, colonne rages), vous devez terminer un repos long avant de pouvoir entrer de nouveau en rage.

Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous pouvez utiliser un bouclier et bénéficier de cette aptitude.

Témérité

À partir du niveau 2, vous pouvez mettre de côté toute tentative de vous défendre pour attaquer avec l'énergie du désespoir. Lors de votre tour, quand vous faites votre première attaque, vous pouvez décider d'attaquer avec témérité. Vous bénéficiez d'un *avantage* sur toutes vos attaques de corps-à-corps basées sur la Force pendant

ce tour, mais les attaques dirigées contre vous bénéficient aussi d'un *avantage* jusqu'à votre prochain tour.

Sens du danger

Quand vous atteignez le niveau 2, vous développez la capacité instinctive de ressentir si quelque chose ne tourne pas rond dans votre environnement, ce qui vous donne un temps d'avance quand vous tentez d'esquiver un danger.

Vous bénéficiez d'un *avantage* sur vos jets de sauvegarde de Dextérité contre les dangers que vous pouvez voir, comme les pièges et les sorts. Pour bénéficier de cette aptitude, vous ne devez pas être *aveuglé*, *assourdi* ni *neutralisé*.

Voie primitive

Au troisième niveau, vous choisissez une voie qui détermine la nature de votre rage. Vous pouvez choisir la voie du berserker, la voie des esprits, la voie de l'acier ou la voie du hurlement. Toutes sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action *attaquer* lors de votre tour.

Le Barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Témérité, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Aptitude de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+3
10	+4	Aptitude de voie	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Aptitude de voie	5	+3
15	+5	Rage ininterrompue	5	+3
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration de caractéristiques	6	+4
20	+6	Champion primitif	Illimité	+4

Déplacement rapide

À partir du niveau 5, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct sauvage

Au niveau 7, votre instinct s'est affiné au point que vous bénéficiez d'un *avantage* sur vos jets d'initiative.

De plus, si vous êtes *surpris* au début d'un combat mais que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous avez la possibilité d'agir normalement pendant votre premier tour si vous le commencez en entrant dans un état de rage.

Critique brutal

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts additionnel quand vous déterminez les dégâts supplémentaires causés par un coup critique lors d'une attaque de corps-à-corps.

À partir du niveau 13, vous lancez deux dés additionnels, et trois dés à partir du niveau 17.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de poursuivre le combat malgré des blessures mortelles. Si vous tombez à 0 point de vie alors que vous êtes en rage mais que vous ne mourez pas sur-le-champ, vous faites un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite, vous conservez 1 point de vie.

Chaque fois que vous utilisez cette aptitude, le DD augmente de 5. Prendre un repos, court ou long, permet de rétablir le DD initial à 10.

Rage ininterrompue

À partir du niveau 15, vous êtes habité d'une telle rage qu'elle ne prend fin prématurément que si vous êtes *inconscient* ou que vous choisissez de sortir de cet état.

Puissance indomptable

À partir du niveau 18, si le total que vous obtenez à un test de Force est moins élevé que votre valeur de Force, vous pouvez utiliser votre valeur de Force à la place du résultat du test.

Champion primitif

Au niveau 20, vous êtes devenu une véritable force de la nature. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4. Le maximum que vous pouvez atteindre pour ces caractéristiques est désormais de 24.

Voies primitives

Voie du berserker

Pour certains barbares, la rage est un moyen d'atteindre leur but, et ce but est la violence. Animé par une furie débridée, le berserker suit une voie sanglante. Quand vous entrez dans la rage du berserker, vous vous réalisez dans le chaos de la bataille et oubliez tout le reste, y compris votre santé et votre bien-être.

Frénésie

Quand vous choisissez cette voie au niveau 3, vous avez la possibilité de devenir frénétique pendant que vous êtes sous le coup de la rage. Si vous devenez frénétique, pendant la durée de votre rage, vous pouvez porter une unique attaque supplémentaire avec une arme de corps-à-corps en action bonus à la fin de chacun des tours suivant celui pendant lequel vous êtes devenu frénétique. Quand votre rage prend fin, vous gagnez un niveau d'épuisement. Voir le chapitre 10, *Gérer la santé du personnage*, page 302, pour plus d'information sur les règles de fatigue.

Rage aveugle

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être *charmé* ou *terrorisé* pendant que vous êtes enragé. Si vous êtes déjà *charmé* ou *terrorisé* au moment où vous vous mettez en rage, l'effet est suspendu le temps de la rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour terroriser quelqu'un grâce à votre présence menaçante. Quand vous voulez utiliser cette aptitude, choisissez une créature qui se trouve dans votre champ de vision dans un rayon de 9 mètres. Si cette créature peut vous voir et vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) ou être *terrorisée* jusqu'à la fin de votre prochain tour. Au cours des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour faire durer cet effet sur la même créature un tour supplémentaire. Cet effet prend fin si la créature termine son tour hors de votre champ de vision ou qu'elle se trouve à plus de 18 mètres de vous.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude sur elle pendant les prochaines 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, quand vous subissez des dégâts de la part d'une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire une attaque de corps-à-corps visant cette créature en représailles.

Voie des esprits

Plaine ou savane, forêt ou montagne, vous êtes né dans une nature vierge et sauvage, parfois dure et hostile. Pour survivre, votre peuple a appris à communier avec la nature et à tisser des liens étroits avec les animaux par l'intermédiaire d'esprits magiques.

Lorsque vous choisissez la voie des esprits, vous obtenez une valeur de lien spirituel égal à votre bonus de maîtrise (deux points au troisième niveau). Vous récupérez vos points de lien spirituel après avoir terminé un repos long. Tous les sorts lancés grâce à l'utilisation de ces points le sont à leur niveau minimum, et la caractéristique utilisée pour lancer des sorts est la Sagesse (difficulté des jets de sauvegarde égale à 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse).

Né dans la nature

Au niveau 3, vous bénéficiez d'un *avantage* aux tests de Sagesse (Perception) effectués en milieu naturel (+5 pour le valeur passive) et aux tests de Sagesse (Survie).

Initiation

Également au niveau 3, à la suite d'une cérémonie, vous entrez en communion avec un esprit animal : ours, taureau (ou bison), loup, chouette, aigle, renard, lynx (ou tout autre félin), etc. L'animal qui correspond à votre alter ego spirituel ne vous est jamais hostile et vous bénéficiez d'un *avantage* aux tests lorsque vous essayez de le pister, de le repérer, de l'influencer ou de le dresser.

En dépensant un point de lien spirituel, vous pouvez utiliser sur vous-même le sort *amélioration de caractéristique*, mais uniquement dans la version qui correspond à l'esprit auquel vous êtes lié. Le loup permet d'améliorer la Sagesse (comme la chouette) et le lynx correspond au chat et permet d'améliorer la Dextérité. Vous pouvez bien entendu choisir d'autres animaux et la caractéristique correspondante en accord avec votre MJ. Si vous choisissez un animal associé à l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme (loup, chouette, aigle, renard), votre valeur de lien spirituel est augmenté de un.

Vous êtes capable de maintenir une concentration lorsque vous êtes sous les effets de la rage ; toutefois, cela ne concerne que les sorts obtenus par la voie des esprits.

Incarnation

Lorsque vous atteignez le niveau 6, vous êtes habilité à porter une coiffe sacrée, un trophée qui symbolise l'esprit auquel vous êtes lié : une peau de bête, comme celle d'un loup avec la gueule en guise de capuche, celle d'un bison avec ses cornes ou encore une coiffe de plumes pour un oiseau, etc.

Cet élément vous donne un *avantage* à tous les tests de Charisme (Intimidation) et, désormais, lorsque vous êtes en rage, vous êtes habité par l'instinct de l'animal. Vous pouvez réaliser une attaque de griffes ou de morsure au lieu d'utiliser une arme. Vous infligez 1d6 dégâts plus tous les modificateurs habituels, et l'attaque est considérée comme magique pour ce qui concerne les résistances.

À partir du niveau 6, en dépensant un point de lien spirituel, vous pouvez utiliser un sort de votre choix parmi : *apaisement des animaux, baies nourricières, communication avec les animaux, druidisme, grande foulée, localiser des animaux ou des plantes, passage sans trace.*

Communion

À partir du niveau 10, vous bénéficiez d'un *avantage* sur les tests d'une compétence selon l'esprit auquel vous êtes lié. Ours : Force (Athlétisme). Renard : Charisme (Supercherie). Loup : Dextérité (Discrétion). Taureau : Intelligence (Nature). Aigle : Charisme (Persuasion). Chouette : Sagesse (Perspicacité). Lynx : Dextérité (Acrobaties).

En dépensant un point de lien spirituel, vous pouvez utiliser un sort de votre choix parmi : *compagnon animal, messager animal, poison naturel, protection contre le poison, restauration inférieure, vision dans le noir.*

Désormais, vous ajoutez la moitié de votre modificateur de Sagesse, s'il est positif (arrondi à l'inférieur) à votre valeur de lien spirituel.

Élévation

Au niveau 14, lorsque vous êtes en rage, vous pouvez exécuter une attaque de griffe ou de morsure, issue de l'aptitude incarnation, en utilisant une action bonus.

En dépensant deux points de lien spirituel, vous pouvez utiliser un sort de votre choix parmi : *esprits gardiens, invoquer les animaux, liberté de mouvement, mauvais œil, protection contre les énergies, respiration aquatique.*

Désormais, lorsque vous terminez un repos court, vous récupérez un point de lien spirituel.

Voie de l'acier

La magie est l'arme des faibles, des corrompus et des traîtres, vous savez qu'on ne peut faire confiance qu'à une seule chose en ce bas monde : l'acier ! Attention, si vous choisissez cette voie, vous n'aimez pas porter ou utiliser des objets magiques, et certaines de vos aptitudes ne fonctionnent pas si vous utilisez une arme ou une armure magique. Vous refusez systématiquement les sorts de magie profane dont vos alliés pourraient vous faire profiter, mais vous faites preuve d'un peu plus de tolérance en ce qui concerne la magie divine, en particulier pour les sorts de soins. La magie druidique ne vous pose généralement pas de problème, sauf si elle s'avère corrompue. En effet, si sorciers et magiciens sont des êtres vils qui vivent

dans les cités, les tribus barbares accueillent souvent des shamans et des guérisseurs en leur sein.

Sens de la magie

Dès le niveau 3, lorsque vous êtes en présence de magie, vous avez des sueurs froides et les poils de votre nuque se hérissent. Lorsque vous êtes sur le point d'entrer dans une zone imprégnée de magie ou sous l'influence d'un sort (comme un piège magique), le MJ doit vous demander un test de Sagesse (Perception) DD 10 ou réaliser ce test secrètement. En cas de succès, vous ressentez la présence de la magie juste avant d'y pénétrer. La même procédure doit être utilisée si vous vous préparez à toucher un objet ou une surface enchantée.

Le secret de l'acier

Vous faites confiance à l'acier et il vous le rend bien. À partir du niveau 6, lorsque vous utilisez une arme de corps-à-corps non magique en acier, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Votre arme ne peut pas être brisée.
- Vous obtenez un coup critique sur un résultat de 19 ou 20 au d20.
- Vous affectez les créatures immunisées ou résistantes aux dégâts normaux comme si votre arme était magique.

Briseur de sort

Votre arme et votre esprit ne font qu'un, et votre volonté est assez forte pour briser la magie elle-même lorsque vous portez une attaque. Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous pouvez utiliser une action bonus pour obtenir les effets d'un sort de *dissipation de la magie* (portée contact, lancé au niveau 3) sur la cible que vous frappez avec une arme d'acier non enchantée. Si cette cible est un adversaire, vous devez avoir réussi votre attaque et cet effet s'ajoute aux dégâts habituels. Vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour un éventuel test de caractéristique. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Rage froide

Au niveau 14 et par la suite, lorsque vous êtes sous l'effet de la rage, vous bénéficiez d'un *avantage* à toutes les jets de sauvegarde pour résister aux sorts ou aux pouvoirs magiques des créatures, et une résistance à tous les dégâts des sorts. Vous ne devez pas porter d'armure magique pour bénéficier de cette aptitude.

Le secret de l'acier

Votre tribu connaît le secret pour forger des armes dans un métal particulier. Cette voie a été nommée d'après le secret de l'acier en hommage au film, **Conan le barbare.** Toutefois, en accord avec votre MJ, rien ne vous empêche de choisir un autre métal adapté à votre cadre de jeu : le secret du bronze, de l'acier étoilé ou même de l'adamantium.



Voie du hurlement

Le hurlement est un exutoire à la rage qui gronde dans les entrailles du barbare et qui remonte en cris violents. Le barbare qui choisit la voie du hurlement suit une tradition ancienne perpétuée depuis de nombreuses générations au sein de son clan. Ceux qui pratiquent l'art du hurlement marquent leur statut dans leur peau et leurs chairs afin de se distinguer des autres membres du clan, mais aussi pour effrayer leurs adversaires par une apparence féroce qui contribue à leur réputation. Cela prend généralement la forme de tatouages, de coiffures originales (crâne à demi rasé, tresses), de piercings et de scarifications (cicatrices rituelles). À chaque fois que vous obtenez une nouvelle aptitude de la voie du hurlement, vous devrez ajouter une modification corporelle supplémentaire à votre apparence afin de marquer votre changement de statut.

Intimidant

Dès le niveau 3, votre apparence est si inhabituelle et effrayante que vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Charisme (Intimidation) ou de Force (Intimidation).

Scarification rituelle

Toujours au niveau 3, en vous coupant volontairement avec votre lame ou tout objet tranchant et en portant le goût de votre sang à votre bouche, par exemple en léchant la lame, vous pouvez déclencher une rage terrifiante. Le sang et votre regard fou impressionnent vos adversaires à l'exception des plus puissants ou des plus courageux.

Pour utiliser votre action à ce tour, vous perdez un point de vie et vous entrez en rage dès le début du round suivant. Vous perdez un point de vie supplémentaire à la fin de chacun de vos tours tant que vous êtes sous l'effet de la rage. En revanche, avant de trouver le courage de vous attaquer au corps-à-corps, une créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force). Une créature que vous attaquez ou une créature qui a réussi sa sauvegarde une première fois n'est plus affectée pour toute la durée de votre rage. Les créatures immunisées à l'état *terrorisé* sont immunisées à cette aptitude.



Difficile de différencier un demi-orc barbare en colère d'un orc en colère...

À chaque fois que vous entrez en rage, vous pouvez choisir d'utiliser ou non cette aptitude.

Hurlement du tonnerre

À partir du niveau 6, vous pouvez pousser un cri dont la puissance est comparable à la foudre et au tonnerre. Vous utilisez votre action à ce tour et toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres autour de vous doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution (DD = 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Force). En cas d'échec, chaque cible subit 1d8 dégâts de tonnerre par point de bonus de maîtrise du barbare et est *assourdie* pour 1 minute. Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas *assourdies*.

Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Cri sauvage

Le cri sauvage est à la fois un cri de guerre et de joie sauvage que vous poussez lorsque vous frappez un ennemi de toutes vos forces. À partir du niveau 10, lorsque vous choisissez d'utiliser votre aptitude témérité, vous pouvez dépenser une action bonus pour pousser un cri sauvage et obtenir un bonus de 1d6 aux dégâts infligés par une attaque au corps-à-corps à votre tour. Si vous êtes à ce moment-là en rage, vous ajoutez 1d8 aux dégâts de l'attaque au lieu de 1d6.

Hurlement terrifiant

À partir du niveau 14, vous pouvez pousser un terrible hurlement qui effraye vos ennemis. Vous utilisez votre action à ce round, et tous vos adversaires dans un rayon de 9 mètres autour de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou de Force au choix (difficulté 8 + modificateur de Force + bonus de maîtrise) ou être *terrorisés* pendant 1 minute. Si vous êtes en rage, les cibles subissent un *désavantage* à leur jet de sauvegarde. Vous devez terminer un repos court avant d'utiliser à nouveau cette aptitude.



Barde

« Personne ne se souvient jamais comment éclatent les bastons d'auberge. Je devais avoir sept ou huit ans. À la première chaise cassée, mon père m'a installée en sécurité derrière l'énorme tonneau de bière puis a enjambé le bar pour se joindre à la mêlée. La porte d'entrée s'est alors ouverte. Au début, j'ai cru que c'était un enfant qui esquivait dextrement les ivrognes dans leur rixe pathétique. J'avais tort. Et puis la petite silhouette a grimpé sur le bar, regardé malicieusement les bouteilles, a saisi le meilleur cru de vin rouge, s'en est envoyé une belle rasade et m'a lancé un clin d'œil. C'était une halfeline. Elle était plus petite que moi mais dégageait une assurance dont aucun enfant, pas même la fille d'un empereur, n'est capable.

Elle s'est mise debout sur le comptoir, a sorti de sa besace une harpe magnifique de bois d'ébène. Elle a pincé quelques notes dans l'indifférence générale, puis a entonné son chant. L'envoûtement vocal dont était capable cette petite créature m'a subjuguée. La mélodie, puissante comme un torrent de printemps, a balayé la pièce. Les butors, les nez en vrac, les dents déchaussées, les lippes éclatées, ceux qui luttaient au sol, ceux qui agrippaient un col, tous se sont figés. Les notes bondissaient comme autant de prodiges au fil d'une interprétation à la qualité technique d'une pureté cristalline.

Les hommes se sont assis et ont écouté religieusement. Quand a résonné la note finale, chacun s'est retenu de respirer de longues secondes, jusqu'à ce que la halfeline relève les paupières dans un tonnerre d'applaudissement. La fin de la nuit s'est déroulée dans une camaraderie que l'établissement de mon père n'avait jamais connue et ne retrouva jamais plus par la suite. C'est ce jour-là que j'ai décidé de devenir barde. »

—Elina, barde humaine, de retour à l'auberge du Dragon d'acier de son père.

Qu'est-ce qu'un barde ?

On dit souvent que l'histoire est écrite par les vainqueurs. Soit. Mais qui la lit vraiment ? Quelques nobles ? Quelques érudits au fond d'un monastère ? Les mots gisent sur le papier comme les momies au fond de leurs tombeaux. Le vrai pouvoir est à celui qui parle, ou plutôt celui qu'on écoute, celui qui fait lever les foules.

Le véritable barde n'est ni un chansonnier de passage ni un jongleur qui amuse la galerie. C'est avant tout un maître de la parole. Si la connaissance, c'est le pouvoir, alors la puissance de cette classe est immense et touche parfois à la divination. Décrypter un mystère ou connaître les motifs de susceptibilité d'un seigneur peuvent vous sauver la vie aussi sûrement qu'une armure de plaques. Le chant ou la musique constituent de puissants sortilèges capables de charmer, de transfigurer des alliés ou de démoraliser des adversaires. Le barde est plus qu'un beau parleur, c'est un maître de l'étiquette, du savoir-vivre, un caméléon capable de s'adapter à toutes les situations, de faire pencher toutes les interactions sociales en sa faveur. Inspiration ou manipulation sont des armes aussi tranchantes que l'acier. Il est la parole qui éclaire, qui guide, qui réconforte et parfois même qui panse les plaies aussi sûrement qu'un baume.

Mais ce n'est pas tout. Le barde connaît les légendes parce qu'il vit la légende. Infatigable voyageur, sa soif d'être le témoin de nouvelles histoires de première main est inextinguible. Un véritable barde est un témoin au cœur de l'action. Pas comme un guerrier qui monte au front, bien qu'il soit capable de répondre à plus d'un effronté la lame à la main, mais un peu en retrait, comme les autres lanceurs de sorts ou les combattants à distance. La classe de barde est atypique. Elle offre une grande polyvalence entre pouvoirs, sorts, et une résistance correcte. Le rôle d'un barde au sein d'un groupe dépend de la physionomie de ce dernier, mais peu importe la situation – combat, discussion, énigme, mystère – le barde a toujours quelque chose à faire. Et le diable se cache toujours dans les détails.

Créer un barde

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

» Quelle est son histoire ? En définitive, peu importe la vérité. Ce qui compte, c'est la qualité de l'histoire en soi. Quelles émotions veut faire naître mon barde lorsqu'il se présente et qu'il se met en scène.
» Quelles sont ses compétences artistiques ? Chant, musique, instrument, danse, poésie ?
» Où et comment a-t-il appris son art ? Autodidacte et artiste de rue ? Excellent élève d'une école renommée et traditionnelle ? Disciple d'un maître reconnu ? Provocateur radical d'avant-garde ?
» Quelle est la taille du groupe d'aventuriers auquel il appartient ? Plus le nombre est restreint, plus le barde a intérêt à consolider ses propres capacités.

Aptitudes de classe

En tant que barde, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de barde après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte
Outils : trois instruments de musique de votre choix
Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme
Compétences : trois au choix

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

» *(a)* une rapière, *(b)* une épée longue ou *(c)* n'importe quelle arme courante
» *(a)* un paquetage de diplomate ou *(b)* un paquetage d'artiste
» *(a)* un luth ou *(b)* n'importe quel autre instrument
» une armure de cuir et une dague

Incantations

Vous avez appris à remodeler la trame de la réalité en harmonie avec vos souhaits et votre musique. Vos sorts sont une partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez adapter en fonction de la situation.

Tours de magie

Vous connaissez deux tours de magie de votre choix parmi la liste de sorts de barde. Vous pouvez apprendre d'autres tours de magie de barde à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne tours de magie connus du tableau d'évolution du barde.

Barde

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Sorts connus	Emplacement de sorts par niveau de sort								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, Inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Touche-à-tout, Chant reposant (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contre-charme, Aptitude de collège bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	_	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Chant reposant (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	_	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Chants reposant (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Secrets magiques, Aptitude de collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Chants reposant (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du barde le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer l'un de ces sorts, vous devez utiliser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez utilisés après un repos long.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *soin des blessures* et que vous avez un emplacement de sort de niveau 1 et un emplacement de sort de niveau 2 disponibles, vous pouvez utiliser au choix l'un de ces deux emplacements pour lancer ce sort.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez quatre sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts de barde.

La colonne sorts connus du tableau d'évolution du barde vous indique à quels niveaux et combien de nouveaux sorts vous pouvez apprendre. Vous ne pouvez par contre apprendre que des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre des sorts de niveau 1 ou 2.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de barde que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sorts de barde. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de barde est le Charisme. Votre magie est issue de votre cœur et de votre âme, de tout ce que vous insufflez dans votre musique ou vos oraisons. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de barde que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort de barde.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer tous les sorts de barde que vous connaissez sous la forme d'un rituel dans la mesure où ceux-ci possèdent le sous-type rituel.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un instrument de musique (voir le chapitre 5, *Équipement*, page 236) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de barde.

Inspiration bardique

La simple force de vos mots ou de votre musique vous permet d'inspirer les autres. Pour accomplir cela, vous devez utiliser une action bonus lors de votre tour et choisir une créature autre que vous qui se trouve dans un rayon de 18 mètres et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un d6 d'inspiration bardique.

Dans les 10 minutes qui suivent, cette créature peut utiliser une fois ce dé. Le joueur qui bénéficie de l'inspiration bardique lance le dé et ajoute le résultat à un test de caractéristique, à un jet d'attaque ou à un jet de sauvegarde. Il peut attendre d'avoir lancé son d20 avant de choisir d'utiliser son dé d'inspiration bardique, mais doit se décider avant que le MJ annonce si l'action est réussie ou ratée. Une fois que le dé d'inspiration bardique a été utilisé, il est perdu. Une créature ne peut disposer que d'un dé d'inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1). Le compteur se remet à zéro à la fin d'un repos long.

Votre dé d'inspiration bardique évolue avec votre niveau de barde et il devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

Touche-à-tout

À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tous vos tests de caractéristiques qui ne prennent pas déjà en compte votre bonus de maîtrise.

Chant reposant

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser une musique ou des mots apaisants pour aider vos alliés à profiter pleinement d'un repos court. Si vous ou des créatures amicales qui peuvent entendre votre prestation regagnez des points de vie à la fin du repos court en utilisant un ou plusieurs dés de vie, chacune des créatures concernées gagne 1d6 points de vie supplémentaires.

Plus votre niveau de barde est élevé, plus le nombre de points de vie récupérés augmente : 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

Collège bardique

Au niveau 3, vous vous penchez sur les techniques avancées d'un collège bardique de votre choix : le collège du savoir, le collège des diplomates, le collège des hérauts ou le collège des saltimbanques. L'enseignement dispensé dans ces collèges est détaillé à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous donne accès à des aptitudes particulières aux niveaux 3, 6 et 14.

Expertise

Au niveau 3, sélectionnez deux compétences que vous maîtrisez. À chaque fois que vous utilisez l'une ou l'autre, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristiques qui met en jeu ces compétences.

Au niveau 10, vous pouvez choisir deux compétences supplémentaires et les utiliser de la même manière.



Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Source d'inspiration

Dès le niveau 5, vous récupérez toutes les inspirations bardiques utilisées dès que vous terminez un repos court ou un repos long.

Contre-charme

Au niveau 6, vous gagnez la capacité d'utiliser des notes de musique ou des mots de pouvoir pour interrompre des effets qui affectent la pensée d'une créature. Vous pouvez utiliser une action pour vous lancer dans une performance qui durera jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant le temps que dure votre performance, vous et toute créature amicale dans un rayon de 9 mètres obtenez un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre les effets *terrorisé* et *charmé*. Une créature qui veut en bénéficier doit être en mesure de vous entendre. La performance est interrompue si vous êtes *neutralisé*, réduit au silence ou si vous décidez d'y mettre fin volontairement (cela ne nécessite pas d'action).

Secrets magiques

Au niveau 10, vous avez exploré de nombreuses disciplines magiques et en avez tiré des connaissances. Choisissez deux sorts de n'importe quelle classe – y compris celle de barde – d'un niveau de sort que vous pouvez déjà utiliser, comme indiqué sur le tableau d'évolution du barde.

Les sorts que vous choisissez fonctionnent pour vous comme des sorts de barde et sont comptabilisés dans le nombre de sorts connus indiqué dans la colonne du même nom dans le tableau d'évolution du barde.

Vous pouvez apprendre de la même manière deux sorts supplémentaires de la classe de votre choix au niveau 14 et deux autres au niveau 18.

Inspiration supérieure

Une fois que vous atteignez le niveau 20, quand vous faites un jet d'initiative et que vous n'avez plus aucune inspiration bardique disponible, vous en regagnez une.

Collèges bardiques

Collège du savoir

Les bardes du collège du savoir sont versés dans de nombreux domaines de connaissance et ils collectionnent des fragments d'information issus de sources aussi diverses que des traités écrits par des érudits ou des légendes rurales. Qu'ils chantent des ballades populaires dans les tavernes ou interprètent des compositions élaborées dans les cours royales, ces bardes utilisent leurs dons pour captiver leur auditoire. Et quand les applaudissements s'arrêtent, l'audience se retrouve parfois en train de remettre en question ce qui semblait auparavant des évidences, comme leur foi dans la religion locale ou leur loyauté envers leur seigneur.

Aux yeux de ces bardes, seule compte la poursuite de la beauté et de la vérité, et ils n'ont que faire des serments d'allégeance à des monarques ou des dogmes religieux. Un noble qui conserve un tel barde dans son entourage comme héraut ou conseiller sait que ce dernier adoptera toujours une posture plus sincère que politique.

Les membres de ce collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de véritables universités, avec des classes et des dortoirs, afin de partager leurs connaissances. Ils se rencontrent aussi à l'occasion de festivals ou lors des réunions des puissants, où ils peuvent révéler au grand jour la corruption et les mensonges des dirigeants et se moquer de toutes ces figures d'autorité gonflées d'importance.

Maîtrises supplémentaires

Quand vous rejoignez le collège du savoir au niveau 3, vous gagnez la maîtrise de trois compétences de votre choix.

Mots cinglants

Toujours au niveau 3, vous apprenez à utiliser votre répartie pour distraire, semer la confusion ou saper la confiance et les capacités des autres. Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres réalise un jet d'attaque, de dégâts ou un test de caractéristique, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser l'une de vos inspirations bardiques, lancer le dé approprié et soustraire le résultat du total obtenu par la créature. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude après que la créature a lancé les dés mais avant que le MJ annonce si le jet d'attaque ou le test de caractéristique a réussi ou échoué, ou avant que la créature n'ait porté ses dégâts. La créature est immunisée contre cette aptitude si elle ne vous entend pas ou si elle est immunisée à l'effet *charmé*.

Secrets magiques supplémentaires

Au niveau 6, vous apprenez deux sorts de votre choix de n'importe quelle classe. Vous ne pouvez par contre choisir que des sorts ou des tours de magie que vous êtes en mesure de lancer, comme indiqué dans le tableau d'évolution du barde.

Les sorts que vous choisissez fonctionnent pour vous comme des sorts de barde mais ils ne sont pas comptabilisés parmi les sorts de barde que vous connaissez.

Compétence hors pair

À partir du niveau 14, quand vous faites un test de caractéristique, vous pouvez utiliser l'aptitude inspiration bardique. Lancez un dé d'inspiration bardique et ajoutez le résultat à votre test de caractéristique. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que le MJ annonce si le test est un succès ou un échec.

Collège des diplomates

Formés à l'histoire, cultivés, rompus aux us et coutumes de nombreuses nations et dotés de la verve et de la répartie nécessaires à la négociation dans les hautes sphères du pouvoir, c'est tout naturellement que les bardes font d'excellents diplomates. Certains bardes mettent leurs talents au service d'une nation ou d'un souverain, d'autres s'associent au sein d'organisations à visées politiques dont les véritables activités sont souvent dissimulées derrière un prétexte artistique. Ils sillonnent le monde et conseillent les puissants, répandent bonnes et mauvaises nouvelles, rumeurs et demi-vérités : dans leur bouche, ces mots deviennent une arme plus redoutable que l'épée au poing d'un général. Ils influencent le cours des événements majeurs en suivant leurs propres objectifs, qu'il s'agisse de garantir la paix, combattre l'ignorance ou consolider leur pouvoir.

Arsenal diplomatique

Lorsque vous rejoignez le collège des diplomates au niveau 3, vous apprenez deux sorts de votre choix dans la liste suivante : *choc des titans*, *détection du mal et du bien*, *détection du poison et des maladies*, *injonction*, *modifier son apparence*, *purification de la nourriture et de l'eau*. Ces sorts deviennent des sorts de barde, mais ils ne comptent pas dans la limite du nombre de sorts que vous connaissez. Vous choisissez deux sorts supplémentaires au niveau 6 et les deux derniers au niveau 14.

Orateur exceptionnel

Également au niveau 3, vous pouvez dépenser une inspiration bardique et ajouter le résultat du dé d'inspiration bardique à tous vos tests de Sagesse

(Perspicacité), de Charisme (Persuasion) et Charisme (Supercherie).

Manipulateur redoutable

Au niveau 6, vous pouvez lancer les sorts *aura du héros*, *charme-personne* et *suggestion* en utilisant une action bonus et une inspiration bardique. Vous ajoutez votre dé d'inspiration bardique à la difficulté du jet de sauvegarde. Si vous n'avez pas appris ces sorts, vous pouvez lancer chacun d'eux en dépensant une inspiration bardique, mais vous n'ajoutez pas le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde.

Manipulateur subtil

Au niveau 14, lorsqu'un de vos sorts de l'école d'enchantement cesse de faire effet, vous pouvez choisir de dépenser un dé d'inspiration pour que les victimes ne se rappellent pas avoir été sous l'effet de votre magie et que leur attitude à votre égard n'en soit pas altérée

Collège des hérauts

Le héraut est à la fois un lettré, un spécialiste de l'héraldique, et un combattant capable de survivre aux dangers d'un champ de bataille. Il ne manque jamais d'emploi : tantôt il sillonne le domaine d'un seigneur comme messager ou pour proclamer les déclarations officielles, tantôt il annonce titres et rangs, lors des joutes et des tournois. Mais c'est en temps de guerre que son rôle devient le plus excitant. Présent aux côtés d'un seigneur sur le champ de bataille, il décode pour lui les armoiries et la réputation de ses adversaires. Il n'est pas lié à un mécène en particulier et mène une vie d'errance. Témoin privilégié des hauts faits de la noblesse, il chante ses louanges, contribuant ainsi au renom des chevaliers, dont il relate les faits d'armes partout où il se rend. Parfois, certains hérauts choisissent la vie d'aventurier et s'associent à de jeunes va-t'en-guerre, espérant ainsi assister à des exploits dignes d'être narrés et de nature à les rendre célèbres.

Héraldique

Au niveau 3, lorsque vous rejoignez ce collège, vous pouvez ajouter le résultat de votre dé d'inspiration bardique à tous vos tests d'Intelligence (Histoire) qui concernent l'héraldique ou la noblesse. Cette utilisation ne dépense aucun point d'inspiration bardique.

Par monts et par vaux

Également au niveau 3, vous avez l'habitude en tant que messager de sillonner le pays, de survivre aux rigueurs du climat et de vous défendre contre les dangers rencontrés sur les routes. Vous pouvez dépenser une inspiration bardique et ajouter le résultat du dé d'inspiration bardique à tous vos tests de Sagesse (Survie). De plus, vous obtenez le bénéfice au choix d'un style de combat :

Duel. Quand vous maniez une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme.

Combat à deux armes. Quand vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Sur un champ de bataille

À partir du niveau 6, vous avez appris à vous battre afin d'accompagner les plus intrépides chevaliers sur les champs de batailles. Désormais, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous choisissez l'action *attaquer*. Vous obtenez également la maîtrise des armures intermédiaires et de toutes les armes à une main.

Inspirer la bravoure

Au niveau 14, sur un champ de bataille, votre simple présence assure les protagonistes que leurs exploits ne seront pas oubliés, les poussant à toujours plus de bravoure ! Durant un combat, vous pouvez dépenser une inspiration bardique et utiliser une action bonus pour permettre à tous vos alliés à moins de 18 mètres de lancer un dé d'inspiration bardique et d'ajouter le résultat à l'un de leurs jets d'attaque avant votre prochain tour. Ils peuvent aussi ajouter ce résultat à tous les jets de sauvegarde contre l'effet *terrorisé* pour la même durée.

Collège des saltimbanques

Saltimbanques, artistes de cirque, les enfants de la balle se déplacent par monts et par vaux pour distraire, de leurs prouesses physiques, les puissants tout autant que les manants. Ils forment une troupe qui regroupe différentes spécialités complémentaires afin de présenter un spectacle varié. La solidarité entre les individus n'y est pas un vain mot. Quelles que soient les raisons qui vous ont poussé à ne pas intégrer une troupe ou à quitter la vôtre, vos nouveaux compagnons remplacent cette famille et vous agissez avec eux dans le même esprit de solidarité.

Premier rôle

Au niveau 3, vous choisissez une spécialité emblématique des troupes de spectacle itinérantes qui vous permet de prétendre à certaines compétences. Choisissez une formation parmi les quatre proposées.

- **Bouffon :** vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Charisme (Supercherie) et lorsque vous utilisez des accessoires de déguisement.
- **Force de la nature :** vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Force (Athlétisme) et vous maîtrisez désormais les jets de sauvegarde de Force.
- **Jongleur :** vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Dextérité (Acrobatie) et Dextérité (Escamotage).
- **Voyante :** vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Sagesse (Perspicacité) et vous maîtrisez désormais les jets de sauvegardes de Sagesse.

Main dans la main

D'où vous venez, la solidarité n'est pas un vain mot, et vous avez appris chez les saltimbanques à travailler main dans la main avec vos équipiers. À partir du niveau 3 également, lorsque vous faites un test de groupe (voir la section *Travailler ensemble*, page 261 du chapitre 7 *Utiliser les caractéristiques*), en cas de succès de votre test, vous comptabilisez deux succès.

Instinct de survie

Vous n'êtes pas un guerrier mais, sur la route, vous avez vécu votre lot d'attaques de brigands et de traquenards. La troupe a du apprendre à se défendre et les saltimbanques ont acquis la réputation de ne pas être des proies faciles. Au niveau 6, vous obtenez une aptitude selon votre spécialité :

- **Bouffon : encore mort !** Vous êtes capable de lancer le sort *catalepsie* en utilisant une réaction au lieu d'une action (vous n'avez pas besoin de connaître ce sort et vous n'utilisez pas d'emplacement de sort). Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau le lancer de cette façon.
- **Force de la nature : Dur au mal.** Votre résistance légendaire vous permet de ne pas sentir certains coups. Après tout, vous êtes capable de tordre des barres de métal sur votre nuque, de marcher sur des charbons ardents ou de vous allonger sur une planche à clous ! Vous pouvez dépenser votre réaction pour utiliser une inspiration bardique et obtenir une résistance aux dégâts contondants, perçants ou de feu, jusqu'à votre prochain tour.
- **Jongleur : Esquive acrobatique.** Vos sauts et vos roulés-boulés vous mettent hors de portée de la plupart des attaques. Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez dépenser votre réaction pour utiliser une inspiration bardique et ajouter le résultat du dé à votre CA jusqu'à votre prochain tour.
- **Voyante : Prémonition.** Votre don de voyance vous permet de prévoir les attaques ennemies. Vous pouvez dépenser votre réaction pour utiliser une inspiration bardique et imposer un *désavantage* aux attaques adverses effectuées contre vous jusqu'à votre prochain tour.

Esprit d'équipe

Également au niveau 6, lorsque vous utilisez l'action *aider*, vous obtenez une action bonus qui vous permet soit de faire une unique attaque de corps-à-corps, soit d'utiliser une action parmi *esquiver* ou *se désengager*. Si vous êtes bouffon, votre action bonus peut aussi être de lancer un tour de magie. Si vous êtes voyante, votre action bonus ne peut pas être une attaque, mais peut aussi être de lancer un sort ou un tour de magie.

Prouesse de cirque

Au niveau 14, votre spécialité fait de vous un professionnel accompli et un adversaire redoutable.

- **Bouffon :** À votre tour, vous pouvez dépenser une inspiration bardique et utiliser une action bonus pour tenter de déconcentrer une cible qui maintient un sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ND (8 +bonus de maîtrise + modificateur de Charisme) ou perdre sa concentration. D'autre part, lorsque vous utilisez le tour de magie *moquerie cruelle,* vous ajoutez votre dé d'inspiration bardique aux dégâts infligés.
- **Force de la nature :** Vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser une inspiration bardique et ajouter le résultat du dé à tous vos tests de Force du round et aux dégâts d'une attaque à votre tour. Le résultat est doublé lorsque vous utilisez une arme de corps-à-corps contondante.
- **Jongleur :** lanceur de couteaux. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire une attaque à distance avec une dague. Vous pouvez choisir de dépenser une inspiration bardique et ajouter le résultat du dé au test d'attaque (en utilisant la même et unique action bonus) ou remplacer le dé de dégâts par le dé d'inspiration.
- **Voyante :** choisissez deux sorts parmi *augure, appel de familier, clairvoyance, communication avec les morts, communion, détection des pensées, divination, légende, scrutation, trouver un chemin, voir l'invisible, vision suprême.* Ces sorts sont considérés comme des sorts de barde, mais ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous connaissez. De plus, vous êtes désormais capable d'utiliser la magie rituelle pour tous les sorts qui le permettent, même issus d'une liste de sorts autre que celle de barde.



Clerc

« À l'aide ! Brahür, à moi ! » De l'autre côté de la grille qui vient de se refermer, le guerrier nain est submergé par les morts-vivants aux yeux qui luisent d'un bleu pâle et inquiétant. Brahür, le serviteur du père de tous les forgerons, arrache d'un terrible coup de marteau la mâchoire inférieure du loup des glaces qui a tenté de lui déchiqueter le cou. Il se retourne vers son compagnon et le distingue à peine sous un amoncellement grouillant de cadavres gelés. Il secoue la tête de dépit puis commence l'incantation. Il saisit une pincée de soufre de sa besace et déchaîne la puissance du dieu du feu. « Brûlez-les tous ! Arshran reconnaîtra les nains ! », hurle-t-il.

Une terrible colonne de flammes de plusieurs mètres de diamètre déchire le plafond de la caverne puis s'abat instantanément au sol. Le tourbillon incandescent vrombit quelques interminables secondes puis disparaît. Au sol, la mêlée a laissé place à un tas de cendres fumantes. Soudain, une toux secoue le monticule, puis une main gantée de fer en sort. Le guerrier, recouvert d'une fine poussière grise, s'extirpe finalement à grand peine du charnier. Il se dirige vers la grille, boitant et fulminant de colère. « Foutu pyromane ! Je… »

« Je t'ai sauvé la vie », coupe instantanément Brahür. « Il n'y avait pas d'autre solution. Certaines décisions sont difficiles à prendre, mais nécessaires. Alors avant de dire plus de sottises, sois heureux que quelqu'un d'autre soit là pour faire les choix difficiles et les assumer. Tais-toi, soulève cette grille et laisse-moi inspecter tes brûlures. »

Qu'est-ce qu'un clerc ?

Le religieux qui bénit un mariage est un serviteur de la divinité de sa communauté mais il n'est pas un clerc. Le grand représentant d'un clergé qui siège au conseil de la cité est un homme de pouvoir qui connaît les textes et les religions mais il est n'est pas un clerc. Le clerc est le bras armé de son dieu. Dans un univers où l'existence de puissances supérieures et mystérieuses n'est pas contestable mais au contraire avéré, le rapport au sacré dans la vie quotidienne est omniprésent. On vénère les dieux, on les craint, on les respecte, on les maudit, on les combat, mais personne ne les ignore. Et il en va de même pour leurs émissaires, les clercs.

Les divinités interviennent très rarement elles-mêmes. Un clerc est là pour exécuter les volontés, faire avancer la cause, incarner et défendre les valeurs de son dieu. Il s'agit d'un engagement total, de tous les instants. Un clerc n'apprend pas à contrôler la magie divine, il ne la maîtrise pas. Il la reçoit, il est le conducteur entre le panthéon divin et le monde matériel. Ce qu'un dieu offre, il peut le reprendre.

Un clerc a vocation à être au cœur de l'action, notamment au plus près des combats. Le pouvoir divin n'est pas octroyé uniquement pour prêcher la bonne – ou mauvaise, selon les divinités – parole. Il se mérite au front. Un clerc est bien souvent le ciment d'un groupe d'aventuriers. Il est capable de tenir en première ligne aux côtés des combattants et il est indispensable qu'il soit à cette place pour soutenir et soigner ceux qui en ont le plus besoin. Cette capacité centrale fait qu'un clerc occupe toujours une place à part dans un groupe de héros. Une communauté penche souvent vers la moralité du clerc, car sa sagesse et le contact permanent qu'il entretient avec une force supérieure en font un leader naturel et respecté. De même, un clerc ne peut s'associer durablement avec des individus en opposition avec les principes de sa foi.

Créer un clerc

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Tout d'abord, quelle divinité votre personnage va-t-il servir ? C'est fondamental. Un clerc possède une marge de manœuvre dans l'interprétation de la volonté de son dieu et dans les moyens d'agir mais, globalement, la foi trace un cadre strict qui doit correspondre à votre envie de joueur et à ce que va proposer le MJ.
- Ensuite, comment la vocation est-elle venue à votre personnage ? Votre PJ a-t-il choisi de se mettre au service d'un dieu ? Si oui, comment et pourquoi ? Tradition familiale ? Révélation ? Envie de donner du sens à son existence ? Événement particulier, joyeux, traumatisant ? Ou, au contraire, est-ce la divinité qui a choisi votre personnage ? Pourquoi ? Une tâche en particulier ? Un destin remarquable ? Et comment votre PJ réagit-il à cette élection ? Avec enthousiasme ? En traînant les pieds ? En jouant à la limite de l'acceptable pour la divinité ?
- Quelle relation entretient votre clerc avec la hiérarchie de l'institution divine du dieu si elle existe ? Conflit ou bonne entente ? Provocation ou respect ? Orthodoxie ou interprétation personnelle ?
- Enfin, par rapport aux autres, et notamment vis-à-vis des autres PJ, un joueur devrait toujours se demander si son clerc est prosélyte ou non. Tente-t-il de convertir ou de convaincre en permanence du bien-fondé de sa foi ? Cherche-t-il à convertir ? Par les paroles ou par les actes ? Exige-t-il une certaine dévotion en échange de ses bienfaits, notamment ses soins ? Et quel degré doit atteindre cette dévotion ? Un simple remerciement ? Une participation aux prières ? Une foi sincère ?

Aptitudes de classe

En tant que clerc, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de clerc

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Histoire, Médecine, Perspicacité, Persuasion, Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique. Notez que le marteau de guerre et la cotte de mailles sont réservés aux clercs qui disposent des maîtrises correspondantes.

- *(a)* une masse d'armes ou *(b)* un marteau de guerre*
- *(a)* une armure d'écailles, *(b)* une armure de cuir ou *(c)* cotte de mailles*

- *(a)* une arbalète légère avec vingt carreaux ou *(b)* n'importe quelle arme courante
- *(a)* un paquetage d'ecclésiastique ou *(b)* un paquetage d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré

Incantations

En tant que relais de la puissance divine, vous pouvez lancer des sorts de clerc.

Clerc

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Emplacement de sorts par niveau de sort								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, Domaine divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalisation d'énergie divine (1/ repos), Aptitude de domaine divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	_	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruction des morts-vivants (ID 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalisation d'énergie divine (2/ repos), Aptitude de domaine divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	_	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques, Destruction des morts-vivants (ID 1), Aptitude de domaine divin	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	_	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destruction des morts-vivants (ID 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Destruction des morts-vivants (ID 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Destruction des morts-vivants (ID 4), Aptitude de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalisation d'énergie divine (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine supérieure	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez trois tours de magie que vous choisissez dans la liste de sorts de clerc. Vous pouvez apprendre d'autres tours de magie à certains niveaux, comme vous pouvez le voir dans le tableau d'évolution du clerc, dans la colonne tours de magie connus.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du clerc vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Pour lancer un sort, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez l'accès à tous ces emplacements après un repos long.

Dans la liste de sorts de clerc, choisissez les sorts que vous êtes capable de lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de clerc égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire ceux pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un clerc de niveau 3, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur de Sagesse de 16, votre liste de sorts peut compter six sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soin des blessures*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sorts de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de clerc vous demande de passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de clerc est la Sagesse. La puissance de vos sorts dépend de votre dévouement à votre déité. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de clerc vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous pouvez utiliser votre modificateur de Sagesse quand vous calculez la difficulté du jet de sauvegarde d'un sort de clerc que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer un sort de clerc que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède le sous-type rituel.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un symbole sacré (voir le chapitre 5, *Équipement*, pages 233) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de clerc.

Domaine divin

Choisissez un domaine divin parmi gardien des traditions, guide spirituel, prêtre et théurge. Vous trouverez une description de chacun de ces domaines à la fin de la section consacrée à cette classe. Dès le niveau 1, le choix de votre domaine divin vous permet d'accéder à des sorts de domaine et d'autres aptitudes. Il vous permet aussi d'utiliser la canalisation d'énergie divine d'une manière supplémentaire quand vous gagnez cette aptitude au niveau 2, puis de l'améliorer aux niveaux 6, 8 et 17.

Sorts de domaines

Une liste de sorts spécifique est associée à chaque domaine divin. Dans le cas du clerc, cette liste dépend de la divinité que vous adorez. Une fois que vous avez appris un sort de domaine, vous pouvez considérer qu'il est toujours préparé, et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour (le théurge est une exception). Si vous avez appris un sort de domaine qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de clerc, vous pouvez quand même le considérer comme un sort de clerc en ce qui vous concerne.

Canalisation d'énergie divine

Au niveau 2, vous gagnez la capacité de canaliser directement l'énergie divine qui émane de votre déité et vous pouvez utiliser cette énergie pour alimenter vos effets magiques. Vous débutez avec deux effets de ce type : renvoi des morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous permettent d'acquérir des effets supplémentaires à certains niveaux. Cela est alors indiqué dans la section les détaillant.

Quand vous utilisez canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet vous souhaitez produire. Après avoir utilisé une fois cette aptitude, vous devez

finir un repos court ou un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Certains effets de la canalisation d'énergie divine impliquent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet avec un personnage de cette classe, vous devez utiliser un DD égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine deux fois entre chaque repos court ou long, puis trois fois à partir du niveau 18.

Canalisation d'énergie divine : Renvoi des morts-vivants

Vous pouvez utiliser une action pour brandir votre symbole sacré et prononcer une prière contre les morts-vivants. Dans un rayon de 9 mètres, chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est *repoussée* pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Destruction des morts-vivants

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant échoue à son jet de sauvegarde contre votre aptitude renvoi des morts-vivants, il est immédiatement détruit si son indice de dangerosité (ID) est inférieur ou égal à un certain seuil (voir le tableau destruction des morts-vivants).

Niveau de clerc	Détruit les morts-vivants avec un ID de...
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

Intervention divine

À partir du niveau 10, vous pouvez faire appel à votre déité pour qu'elle intervienne en votre faveur en cas de besoin impérieux.

Implorer l'aide de votre déité vous coûte une action. Décrivez le type d'assistance que vous demandez et lancez 1d100. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre niveau de clerc, votre déité intervient en votre faveur. Le MJ choisit la nature de l'intervention divine. Un effet de sort de clerc ou de sort de domaine de clerc, par exemple, peut être approprié.

Si votre déité est intervenue, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude pendant 7 jours. Sinon, vous pourrez l'utiliser de nouveau dès que vous aurez terminé un repos long.

Au niveau 20, votre déité répond automatiquement à votre appel, vous n'avez donc plus besoin de lancer de dé.

Domaines divins

Prêtre

Le prêtre est un clerc qui prie une seule divinité et se met à son service corps et âme. Il n'a pas obligatoirement fait des études religieuses, mais il a été touché par la grâce divine en raison de sa foi et de sa valeur morale. C'est un élu qu'un dieu ou une déesse a choisi pour répandre sa parole sacrée et sa magie, un légat chargé d'étendre sa religion par ses actions et son exemple. Certains remplissent cette mission à travers le développement de l'institution religieuse, tandis que d'autres mènent une vie d'aventurier à l'extérieur des murs des temples en quête d'exploits et d'ennemis de la foi.

Enseignement religieux

Au niveau 1, le clerc peut choisir le type d'enseignement qu'il a reçu dans son ordre en accord avec le MJ :

Enseignement théorique. Vous développez une compétence en accord avec les principes religieux de votre divinité. Vous obtenez la maîtrise de cette compétence. Si vous maîtrisiez déjà cette compétence, le bonus est doublé. Le MJ détermine cette compétence en s'inspirant du domaine religieux de votre divinité (par exemple, Nature pour une divinité de la forêt). Si aucune compétence ne semble évidente, vous obtenez la maîtrise de la compétence Médecine.

Enseignement martial. Cette variante est adaptée à un dieu de la guerre, du métal, de la force, de la justice ou de la noblesse, par exemple. Vous gagnez au choix la maîtrise des armes martiales ou des armures lourdes. Si votre divinité ne vous donne accès qu'à un seul domaine, vous gagnez la maîtrise à la fois des armes martiales et des armures lourdes. En revanche vous ne bénéficiez pas de canalisation d'énergie divine supplémentaire aux niveaux 4 et 8 (voir ci-après).

Sorts de domaine

Vous obtenez des sorts spécifiques à la divinité que vous priez aux niveaux indiqués dans les tableaux ci-dessous, selon les domaines. Il est très fréquent

qu'une religion englobe deux domaines divins, comme par exemple guerre et tonnerre, mort et temps ou encore connaissance et lumière. Dans ce cas, à chaque niveau indiqué, vous apprenez les nouveaux sorts de chacun des deux domaines auxquels vous avez accès, généralement deux sorts de même niveau.

Si votre divinité ne vous accorde qu'un seul domaine, vous obtenez en échange une canalisation d'énergie divine supplémentaire au niveau 4 (pour un total de deux) puis une autre au niveau 8 (pour un total de quatre). Vous pouvez donc utiliser votre canalisation d'énergie divine cinq fois lorsque vous atteignez le niveau 18.

Canalisation d'énergie divine : Aptitude de domaine

Dès le niveau 2, vous obtenez une canalisation d'énergie divine qui dépend de votre domaine. Si votre divinité vous donne accès à deux domaines, vous devez choisir l'une ou l'autre des aptitudes et ce choix est définitif. Quel que soit le domaine, vous devez utiliser une action pour déclencher cette aptitude.

Liste des domaines

Air

1. *léger comme une plume*
3. *bourrasque*
5. *vol*
7. *forme gazeuse*
9. *invoquer élémentaire (Air)*

Canalisation d'énergie divine : Asphyxie

Cette aptitude a exactement les mêmes effets que si vous lanciez le sort *dessiccation*, mais la victime s'asphyxie au lieu de perdre l'eau contenue dans son corps. Vous lancez ce sort comme si vous utilisiez un emplacement de sort d'un niveau égal à votre bonus de maîtrise (vous affectez donc une cible au niveau 2, deux cibles au niveau 5, etc.).

Arts

1. *illusion mineure*
3. *instrument fantomatique*
5. *motif hypnotique*
7. *façonnage de la pierre*
9. *apparence trompeuse*

Canalisation d'énergie divine : Inspiration divine

Vous chantez pendant un nombre de round égal à votre bonus de maîtrise. Pendant cette durée, vous pouvez utiliser une réaction à chacun de vos tours pour permettre à un allié situé à moins de 18 mètres et capable de vous entendre de relancer un dé de son choix (test de caractéristique, jet d'attaque, de sauvegarde ou de dégâts). Votre modificateur de Charisme est ajouté au résultat du nouveau jet.

Charme, amour

1. *charme-personne*
3. *suggestion*
5. *envoi de message*
7. *confusion*
9. *modification de mémoire*

Canalisation d'énergie divine : Splendeur céleste

Pendant un nombre de round égal à votre bonus de maîtrise, vous imposer un *désavantage* à toutes les sauvegardes des sorts d'enchantement que vous lancez et vous obtenez un *avantage* aux tests de Charisme.

Connaissance

1. *compréhension des langues*
3. *détection des pensées*
5. *clairvoyance*
7. *divination*
9. *contacter un autre plan*

Canalisation d'énergie divine : nom secret

Choisissez une cible située dans votre champ de vision et à moins de 18 mètres de vous. Vous apprenez son nom secret et, pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise, elle subit un *désavantage* à ses jets de sauvegarde contre tous vos sorts. À la fin de cet effet, vous oubliez ce nom magique.

Duperie, illusion

1. *déguisement*
3. *invisibilité*
5. *image majeure*
7. *confusion*
9. *tromperie*

Canalisation d'énergie divine : Dédoublement

Vous créez un double illusoire de vous-même pendant un nombre de round égal à votre bonus de maîtrise. Ce double désoriente vos adversaires, et vous bénéficiez d'un *avantage* à vos attaques au corps-à-corps. De plus, lorsqu'une créature réussit une attaque contre vous (hors attaque de zone), lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 3, l'attaque affecte l'illusion ; sur 4 à 6, vous subissez normalement les dégâts. Un attaquant est immunisé à cette aptitude s'il n'utilise pas

le sens de la vue, comme avec Vision aveugle, ou s'il peut voir à travers les illusions comme avec le sort *vision suprême*.

Eau

1. *graisse*
3. *dessiccation*
5. *respiration aquatique*
7. *contrôle de l'eau*
9. *invoquer un élémentaire* (eau)

Canalisation d'énergie divine : Forme liquide

Pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise, vous obtenez une résistance aux dégâts tranchants, perçants et contondants non magiques. De plus, vous pouvez déformer votre corps pour passer à travers un espace étroit (par le trou d'une serrure, sous une porte, etc.) au prix d'une action.



Feu

1. *mains brûlantes*
3. *sphère de feu*
5. *boule de feu*
7. *mur de feu*
9. *invoquer un élémentaire (Feu)*

Canalisation d'énergie divine : Armes enflammées

Vous touchez une arme et elle inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires pendant une minute (10 rounds). Vous pouvez affecter deux armes au niveau 9 et jusqu'à trois armes au niveau 17.

Force, Exploits, Courage

1. *héroïsme*
3. *agrandir* (sort *agrandir/rétrécir*)
5. *bénédiction héroïque*
7. *nimbe de bienfaisance*
9. *aura de force*

Canalisation d'énergie divine : Puissance divine

Vous augmentez votre force pendant un nombre de round égal à votre bonus de maîtrise. Pendant cette durée, vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests et jets de sauvegarde de Force et à vos attaques de corps-à-corps avec des armes dotées de la propriété lourde. De plus, vous ajoutez 1d4 aux dégâts de vos attaques de corps-à-corps ou 1d6 avec les armes lourdes. Pendant la durée de cette aptitude, vous maîtrisez toutes les armes lourdes.

Froid

1. *rayon de givre*
3. *manteau de givre*
5. *tempête de neige*
7. *tempête de grêle*
9. *cône de froid*

Canalisation d'énergie divine : Cercueil de glace

Choisissez jusqu'à une cible de votre choix par point de bonus de maîtrise, situées à moins de 9 mètres de vous et dans votre champ de vision. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle est *entravée* pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, chaque cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Force. Si elle le réussit, les effets de la canalisation d'énergie divine se terminent en ce qui la concerne.

Guerre

1. *faveur divine*
3. *arme magique*
5. *amélioration de caractéristique*
7. *bénédiction héroïque*
9. *peau de pierre*

Canalisation d'énergie divine : Transe guerrière

Vous êtes habité par l'expertise guerrière de votre divinité pendant 1 minute. Pendant cette durée, vous pouvez répartir à votre guise votre bonus de maîtrise entre le jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque de corps-à-corps à chaque round. Vous pouvez annoncer quelle partie du bonus vous ajoutez après avoir lancé le dé, mais avant d'avoir pris connaissance du résultat de l'action.

Justice, noblesse

1. *serviteur invisible*
3. *frappe du juste*
5. *zone de vérité*
7. *lance du juste*
9. *expiation du juste*

Canalisation d'énergie divine : Jugement de dieu

Pendant 1 minute, une fois par round, lorsque vous réussissez une attaque avec une arme, vous ajoutez 1d4 dégâts du même type que ceux de l'arme. Ce dé de dégât passe au d6 au niveau 5, au d8 au niveau 9, au d10 au niveau 13 et enfin au d12 au niveau 17.

Lumière

1. *lumières dansantes*
3. *frappe lumineuse*
5. *lumière du jour*
8. *nimbe de bienfaisance*
11. *rayon de soleil*

Canalisation d'énergie divine : Explosion de lumière

Un rayon lumineux part de votre doigt tendu et s'étend vers un point de votre choix situé à moins de 30 mètres et dans votre champ de vision, où il explose dans une lumière aveuglante. Chaque créature située dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 1d10 dégâts radiants par point de bonus de maîtrise et sont *aveuglées* à leur prochain tour. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas *aveuglées*.

Magie

1. *main du mage* ou *prestidigitation*
3. *identification*
5. *dissipation de la magie*
7. *contresort*
9. *fabrication*

Canalisation d'énergie divine : Magie profane

Vous priez pendant 10 minutes pour préparer un sort de la liste de magicien de votre choix, dont le niveau doit être strictement inférieur à votre bonus de maîtrise (cela ne vous fait pas dépenser de canalisation d'énergie divine). Désormais, vous pouvez le lancer en utilisant une canalisation d'énergie divine. Vous devez terminer un repos long pour pouvoir choisir un autre sort. Vous oubliez alors le précédent.

Maladie, Faiblesse

1. *putréfaction*
3. *rayon affaiblissant*
5. *jeter une malédiction*
7. *flétrissement*
9. *contagion*

Canalisation d'énergie divine : Arme infectée

Pendant 1 minute, à chaque fois que vous réussissez une attaque avec une arme, la cible subit 1d4 points de dégâts supplémentaires de poison par point de votre bonus de maîtrise et l'état *empoisonné* pour 1 round. Si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution, elle divise par deux les dégâts de poison et ignore l'état *empoisonné*.

Mort

1. *contact glacial*
3. *ombres imaginaires*
5. *catalepsie*
7. *protection contre la mort*
9. *nuage mortel*

Canalisation d'énergie divine : Connexion mortelle

Vous canalisez l'énergie de la mort à travers vous pour une durée égale à 1 round par point de bonus de maîtrise. Pendant ce laps de temps, vous pouvez lancer le tour de magie *contact glacial* en action bonus et vous bénéficiez d'un *avantage* aux jets d'attaque pour ce sort.

Nature

1. *communication avec les animaux*
3. *compagnon animal*

5. *communication avec les plantes*
7. *terrain hallucinatoire*
9. *communion avec la nature*

Canalisation d'énergie divine : Légion des bêtes

Vous lancez le sort *invoquer des animaux*, toutefois la somme des indices de dangerosité des bêtes que vous invoquez doit être strictement inférieure à votre bonus de maîtrise (indice 1 au niveau 2, indice 2 au niveau 5, indice 3 au niveau 9, etc.).

Nuit, Ténèbres

1. *nappe de brouillard*
3. *ténèbres*
5. *vision dans le noir*
7. *invisibilité supérieure*
9. *rêve*

Canalisation d'énergie divine : Vision des ténèbres

Vous obtenez l'aptitude vision aveugle (cf. p.275) et vous êtes immunisé à l'état spécial *aveuglé* pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.

Protection

1. *alarme*
3. *flou*
5. *cercle magique*
7. *chien de garde*
9. *coquille antivie*

Canalisation d'énergie divine : Résistance

Vous obtenez une résistance à tous les types de dégâts pendant 1 round par point de bonus de maîtrise. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude sur un allié situé dans votre champ de vision à moins de 9 mètres en même temps que sur vous-même.

Temps

1. *repli expéditif*
3. *pas brumeux*
5. *hâte*
7. *porte dimensionnelle*
9. *immobiliser un monstre*

Canalisation d'énergie divine : Repli du temps

Cette aptitude fait exception à la règle générale de canalisation d'énergie divine, vous n'avez besoin que d'une réaction pour l'activer. En dépensant votre réaction, vous agissez 1 tour complet en plus de votre tour normal. Toutefois ce tour supplémentaire ne vous octroie pas de nouvelle réaction. Vous ne pouvez pas utiliser, dans le même round, une aptitude ou un sort vous octroyant une action, une action bonus et/ou une réaction supplémentaire. Si vous êtes sous l'effet d'un sort de hâte au moment où vous utilisez cette aptitude, il cesse immédiatement. De plus, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir réutiliser cette capacité.

Terre

1. *enchevêtrement*
3. *stalagmites fulgurantes*
5. *fusion dans la pierre*
7. *peau de pierre*
9. *invoquer un élémentaire (Terre)*

Canalisation d'énergie divine : Enfouissement

Vous pouvez vous déplacer à travers la pierre ou la terre d'un sol ou d'une paroi, s'ils sont naturels, à la moitié de votre vitesse normale pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise. Lorsque l'aptitude se termine, si vous restez prisonnier dans la matière, vous êtes éjecté vers l'espace libre le plus proche, vous subissez 1d6 dégâts contondants par mètre de matière traversée, et vous êtes *étourdi* pendant 1 round.

Tonnerre, tempête

1. *vague tonnante*
3. *bourrasque*
5. *appel de la foudre*
8. *tempête de grêle*
11. *chaîne d'éclairs*

Canalisation d'énergie divine : Sous tension

Pendant une minute, à chaque fois qu'une créature réussit une attaque de corps-à-corps contre vous, elle subit 1d4 dégâts de foudre. Les dégâts passent à 2d4 au niveau 9 et à 3d4 au niveau 17.

Vie, soins

1. *soin des blessures*
3. *restauration inférieure*
5. *vitalité*
7. *panacée*
9. *restauration supérieure*

Canalisation d'énergie divine : Salve de guérison

Vous et jusqu'à cinq alliés dans votre champ de vision, dans un rayon de 9 mètres autour de vous, récupérez 1d6 points de vie par point de bonus de maîtrise.

Voyage

1. *grande foulée*
3. *passage sans traces*
5. *monture fantôme*
7. *porte dimensionnelle*
9. *passage par les arbres*

Canalisation d'énergie divine : Marche des brumes

Vous pouvez lancer le sort *pas brumeux* en dépensant au choix une action bonus ou une réaction (et sans utiliser d'emplacement de sort) une fois par tour pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.

Canalisation d'énergie divine : Sort de domaine

Au niveau 6, vous pouvez lancer un sort de domaine en utilisant votre aptitude de canalisation d'énergie divine sans dépenser d'emplacement de sort. Lorsque vous lancez le sort de cette façon, s'il nécessite normalement une action pour être lancé, vous pouvez le lancer au prix d'une action bonus.

Canalisation d'énergie divine : Aptitude de domaine

Au niveau 8, vous obtenez la canalisation d'énergie divine qui dépend de votre second domaine, celui que vous n'avez pas choisie au niveau 2. Quel que soit le domaine, vous devez utiliser une action pour déclencher cette aptitude. Bien que les effets des canalisations d'énergie divine ne comptent par comme une concentration, vous ne pouvez pas bénéficier des effets des deux aptitudes de domaine à la fois.

Aspect de l'avatar

Lorsque vous atteignez le niveau 17, vous incarnez, au sens littéral, la puissance de votre divinité. Vous pouvez utiliser une canalisation d'énergie divine pour prendre l'aspect d'un avatar de votre dieu pendant 1 minute. Votre taille augmente d'une catégorie (de moyenne à grande, par exemple) et vous dégagez une aura de puissance quasi palpable. Votre voix porte sans peine à 100 mètres autour de vous et toutes les créatures qui vous entendent comprennent vos paroles, même celles qui n'ont pas habituellement de langage parlé. Vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Force et de Charisme, et les dégâts de vos attaques avec des armes augmentent d'1d4. Enfin, pendant toute la durée de la transformation, vous pouvez lancer une seule fois chacun de vos sorts de domaine (à leur niveau normal) sans utiliser d'emplacement de sort. Pour lancer un sort de domaine de cette façon, vous devez utiliser votre action à ce tour. Si vous n'avez qu'un seul domaine, vous pouvez lancer chaque sort deux fois.

Accueillir dans le corps d'un simple mortel ne serait-ce qu'une infime partie de l'énergie d'un dieu est une épreuve épuisante. À la fin de cette transformation, vous subissez un niveau de fatigue et vous ne pouvez pas réutiliser Aspect de l'avatar avant d'avoir terminé un repos long.

Gardien des traditions

Parmi les clercs, il est des sages formés à un culte plus large que celui d'un seul dieu. Ces individus sont les dépositaires de la culture ancestrale d'un peuple ou d'une nation et ils prient toutes les divinités associées à leur peuple. Parfois appelés chamans dans certaines cultures, ils représentent le lien entre le monde des vivants et celui des dieux ou des esprits, souvent à travers un rapport privilégié avec les ancêtres, les saints ou d'autres figures emblématiques des temps passés. Les gardiens des traditions sont à la fois des soigneurs, des devins et des juges que le peuple consulte avant de prendre une décision importante ou pour régler un conflit naissant. Lorsqu'ils voyagent, ces clercs se sentent naturellement responsables des communautés qu'ils traversent, et ils considèrent que leur rôle consiste à rétablir la paix sociale là où elle a été perturbée.

Tradition orale

Au niveau 1, vous obtenez la maîtrise de la compétence Histoire. Si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous l'utilisez.

Foi élargie

À partir du niveau 1 également, votre lien avec de nombreuses divinités ou des esprits vous permet de préparer une liste de sorts plus importante qu'un autre clerc de même niveau. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au nombre de sorts que vous pouvez préparer (normalement égale à modificateur de Sagesse + niveau de clerc). En revanche, la liste des sorts de domaine auxquels vous avez accès est plus limitée.

Par exemple, un gardien des traditions de premier niveau avec un modificateur de Sagesse de +2 peut préparer cinq sorts différents au lieu de trois : niveau (1) + modificateur de Sagesse (2) + bonus de maîtrise (2). Au niveau 17, il pourra préparer vingt-cinq sorts au lieu de dix-neuf.

Sorts de domaine

Vous obtenez les sorts suivants au niveau de clerc indiqué ci-dessous.

1. *protection contre le mal et le bien*
3. *augure*
5. *communication avec les morts*
7. *divination*
9. *coercition mystique*

Canalisation d'énergie divine : Pouvoir des anciens

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser une canalisation d'énergie divine pour lancer le sort de *bénédiction* ou le sort de *fléau* en dépensant une action bonus. Lorsque vous lancez *bénédiction* ou *fléau* de cette façon, votre concentration ne peut pas être involontairement interrompue et les cibles ajoutent ou retranchent 1d6 à leurs tests au lieu de 1d4 tel que prévu par ces sorts. À partir du niveau 8, vous utilisez un d8 et, à partir du niveau 14, un d10.

Magie ancestrale

À partir du niveau 6, votre contact privilégié avec vos ancêtres et l'au-delà vous permet d'apprendre et de lancer les tours de magie suivants comme s'il s'agissait de sorts de clerc : *contact glacial* et *message*.

De plus, vous pouvez utiliser une canalisation d'énergie divine pour lancer l'un de vos sorts de domaine.

Guérisseur

À partir du niveau 8, vous êtes capable de lancer le sort *soin des blessures* en utilisant une action bonus et *mot de guérison* en utilisant une réaction (donc en dehors de votre propre tour).

Esprits protecteurs

Également au niveau 8, les esprits des anciens vous protègent. Désormais, vous n'avez pas besoin de maintenir de concentration lorsque vous lancez le sort *esprits gardiens* et vous pouvez lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort une fois par repos long. À partir du niveau 14, vous pouvez le lancer une fois après chaque repos court.

Vous pouvez également passer dans le monde des esprits sans effort ; en utilisant une canalisation d'énergie divine et une action bonus au lieu d'une action, vous lancez le sort *forme éthérée*.

Maître des traditions

Au niveau 17, vous obtenez deux points de caractéristiques supplémentaires que vous pouvez ajouter au choix en Sagesse ou en Charisme. Vous pouvez choisir de répartir un point en Sagesse et l'autre en Charisme. Votre maximum pour ces deux valeurs est à présent de 22.

Désormais, vous êtes capable de lancer le sort *soin des blessures de groupe* en utilisant une action bonus et *mot de guérison de groupe* en utilisant une réaction (donc en dehors de votre propre tour).

Guide spirituel

Le guide spirituel, parfois aussi appelé directeur de conscience, professe des principes éthiques et moraux associés à une doctrine religieuse ou à une pratique spirituelle. Cette doctrine peut concerner une divinité particulière ou au contraire englober un panthéon entier. À la fois sage et philosophe, le guide spirituel est reconnu comme légitime pour enseigner les valeurs et les règles morales, pour guider la conscience d'une personne en matière de religion, mais aussi pour lui prodiguer un soutien psychologique dans les moments difficiles. Il peut entrer au service d'une famille noble pour assumer les fonctions de protecteur auprès des enfants, tenir le rôle de confident auprès d'un riche dévot ou encore servir de conseiller personnel à une reine. Seuls les plus téméraires se risquent à guider un groupe de héros en devenir sur le chemin de la morale. Comme tous les clercs, lorsqu'il choisit la route de l'aventure, le guide spirituel le fait aussi pour la gloire de son dieu ou de sa religion, mais il le fait avant tout pour guider ses compagnons sur le chemin de la vérité en leur prodiguant conseils et soutien.

Sorts de domaine

Vous obtenez les sorts suivants au niveau de clerc indiqué ci-dessous.

1. *charme-personne*
2. *aide*
3. *détection des pensées*
4. *héroïsme*
5. *lueur d'espoir*
6. *langues*
7. *nimbe de bienfaisance*
8. *confusion*
9. *modification de mémoire*
10. *dominer un humanoïde*

Force de persuasion

Nul n'est votre égal pour utiliser les mots et pour convaincre les individus comme les foules de la justesse de vos propos. Au niveau 1, vous obtenez la maîtrise de la compétence Persuasion. Si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous l'utilisez.

Soutien rapide

Également au niveau 1, vous n'avez besoin que d'une action bonus pour lancer les tours de magie *assistance*, *épargner les mourants* et *résistance*.

Canalisation d'énergie divine : Marque de dévotion

À partir du niveau 2, à la suite d'une cérémonie durant laquelle tous les bénéficiaires sont tenus de prier en votre compagnie et de réciter les préceptes de votre religion pendant 1 minute, vous pouvez dépenser votre canalisation d'énergie divine pour apposer une marque

de dévotion sur tous vos alliés et vous-même dans un rayon de 3 mètres. Lancez un d20 et notez le résultat obtenu.

À tout moment pendant les prochaines 24 heures, le bénéficiaire peut dépenser sa marque de dévotion en utilisant une réaction pour remplacer le résultat d'un d20 qu'il vient de lancer par le résultat que vous avez obtenu. Alternativement, il peut dépenser sa marque de dévotion pour remplacer le résultat de son adversaire : par exemple, pour le jet de sauvegarde d'un sort ou pour le jet d'une attaque dirigée contre lui. Aucun bénéficiaire ne peut obtenir plus d'une marque de dévotion à la fois.

Soutien étendu

Au niveau 6, lorsque vous lancez le tour de magie *assistance*, la cible du sort peut appliquer l'effet à un jet d'attaque, et lorsque vous lancez le tour de magie *résistance*, elle peut appliquer l'effet à sa CA contre une attaque.

Analyse des faiblesses

Également au niveau 6, votre habitude des mystères de l'âme vous permet de ressentir les fêlures et les faiblesses de vos interlocuteurs, et vous savez mettre à profit cette analyse pour améliorer votre emprise sur leur esprit. Lorsque vous conversez pendant au moins 1 minute avec une créature humanoïde, vous pouvez lui demander de faire un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, pendant 1 heure, vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests de Charisme effectués contre cette cible et elle subit un *désavantage* à tous ses jets de sauvegarde de Sagesse contre les sorts que vous lancez. En cas de succès, vous ne pouvez faire de nouvelle tentative avant 24 heures.

Si vous conversez pendant 1 heure complète avec votre cible, vous imposez un *désavantage* à la sauvegarde et vous bénéficiez des effets de l'analyse des faiblesses pendant 24 heures. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir utiliser à nouveau cette aptitude.

Soutien puissant

Au niveau 8, si vous utilisez une action pour lancer *assistance* ou *résistance*, votre cible obtient un bonus d'1d6 au lieu d'1d4. Le bonus passe à 1d8 au niveau 14 et 1d10 au niveau 17. Désormais, lorsque vous maintenez votre concentration sur l'un de ces sorts, vous ne pouvez plus être involontairement déconcentré.

Mentor

Également, au niveau 8, vous pouvez établir une relation particulière avec un disciple. Vous devez vous entretenir avec le sujet volontaire pendant une journée complète. Votre disciple bénéficie d'effets équivalents au sort lueur d'espoir lorsque vous êtes à moins de 9 mètres l'un de l'autre pendant la semaine qui suit. Toutefois, l'effet relatif aux sorts de soins ne s'applique qu'à vos propres sorts. Le lien est prolongé de semaine en semaine tant que vous prenez le temps d'un entretien hebdomadaire d'au moins 1 heure, mais il est brisé si votre disciple vous manque de respect, ne fait pas de son mieux pour vous aider ou vous protéger ou s'il agit de façon clairement opposée à vos préceptes moraux. Vous ne pouvez être lié qu'à un seul disciple à la fois.

Haranguer les foules

Lorsque vous atteignez le niveau 17, vous devenez capable de ressentir l'état émotionnel d'un groupe et de déclencher une ferveur collective afin d'inciter une foule à suivre vos instructions. Après avoir tenu un discours religieux, philosophique ou social pendant au moins 1 minute à une foule disposée à vous écouter, vous pouvez utiliser le sort *suggestion de groupe* sur un groupe de créatures dont le nombre ne dépasse pas votre valeur de Sagesse. Si toutes les créatures sont similaires et d'un indice de dangerosité inférieur à 1, vous pouvez affecter dix fois ce nombre de créatures. Ne faites alors qu'une sauvegarde pour toutes les cibles : le mouvement de foule affecte toutes les créatures ou aucune. Si vous haranguez la foule pendant 10 minutes, les créatures subissent un *désavantage* à leur sauvegarde. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Théurge

Le théurge est un clerc attiré par la magie sous toutes ses formes, qu'elle soit d'origine divine ou profane. À la façon des magiciens, il cherche à comprendre et à analyser la magie divine pour en faire un usage plus varié et universel, que ce soit dans le but de repousser les limites de la connaissance ou pour asseoir sa puissance au service des principes moraux qu'il prêche. C'est pourquoi il étudie tous les parchemins et les livres de magie qu'il trouve, visite les bibliothèques et, enfin, il inscrit ses sorts, ses recherches et ses prières dans un épais grimoire qu'il conserve précieusement (voir *Votre grimoire* page 169). Il réussit ainsi à allier le meilleur des deux mondes : la maîtrise du corps et de l'âme accordée par la magie divine et l'aspect pratique et universel de la magie profane.

Études académiques

Le temps que vous avez passé à prier, à méditer et à compulser des grimoires ne vous a pas permis d'apprendre à maîtriser les armures intermédiaires. Contrairement aux autres clercs, vous débutez avec seulement la maîtrise des armures légères. En revanche, vous ajoutez Arcanes à la liste de compétences parmi lesquelles vous pouvez choisir vos compétences initiales.

Sorts mineurs

Le nombre de tours de magie que vous connaissez correspond à celui indiqué pour un clerc, mais vous pouvez les choisir indifféremment dans la liste de clerc ou celle de magicien. Au moins la moitié (arrondie au supérieur) des tours de magie que vous connaissez doit appartenir à la liste de clerc.

Sorts de domaine

Au premier niveau, vous apprenez un sort de premier niveau de magicien de votre choix et vous l'inscrivez dans votre grimoire. À chaque passage de niveau suivant, vous apprenez un nouveau sort (mais pas un tour de magie) de votre choix, issu de la liste de magicien, d'un niveau que vous êtes capable de lancer, et vous l'inscrivez dans votre grimoire.

Contrairement aux sorts de domaines normaux, ces sorts ne sont pas considérés comme toujours préparés et, si vous voulez les utiliser, vous devez les comptabiliser dans le nombre de sorts que vous préparez chaque jour. De plus, comme vous ne vous consacrez pas exclusivement à la magie divine, vous ne connaissez pas tous les sorts de clerc. Au lieu de cela, vous ne connaissez qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau (voir ci-dessous). Choisissez les sorts que vous connaissez au moment où vous devenez capable de les lancer. Cette liste de sorts inscrits dans votre grimoire ne pourra plus changer.

Lorsque vous lancez un sort de magicien, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour déterminer la difficulté de vos sorts et votre modificateur d'attaque magique, au lieu de votre modificateur de Sagesse. Vous préparez le nombre standard de sorts d'un clerc de votre niveau en choisissant indifféremment des sorts de clerc ou de magicien.

Canalisation d'énergie divine : Magie renforcée

Dès le niveau 2, votre compréhension des principes fondamentaux de la magie vous permet d'utiliser votre canalisation d'énergie divine pour améliorer l'efficacité de vos sorts. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour lancer un sort un niveau au-dessus de l'emplacement de sort utilisé. Par exemple, si vous lancez *projectile magique* au niveau 1, vous créez quatre projectiles, comme si vous aviez utilisé un emplacement de sort de niveau 2. De cette façon, vous pouvez lancer un sort à un niveau au-dessus de celui que vous êtes habituellement capable de lancer (mais jamais au-dessus du niveau 9).

Archétype de référence

Le document de référence proposait un archétype que nous avons volontairement choisi d'ignorer et de remplacer par le prêtre. Toutefois, l'archétype original (le domaine de la vie), est présenté dans l'appendice B, page 419.



Récupération de sorts

À partir du niveau 6, votre capacité à inscrire vos prières et vos sorts dans un grimoire pour les réviser vous permet de récupérer partiellement votre magie. Une fois par jour, après avoir terminé un repos court, vous pouvez choisir des emplacements de sort à récupérer. La somme des niveaux récupérés doit être inférieure ou égale au bonus de maîtrise du personnage.

Par exemple, si votre bonus de maîtrise est égal à +4, vous pouvez choisir de récupérer deux emplacements de niveau 1 et un emplacement de niveau 2 ou toute autre combinaison dont la somme vaut 4.

Canalisation d'énergie divine : Magie puissante

Lorsque vous atteignez le niveau 8, vous améliorez l'efficacité de magie renforcée. Désormais, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour lancer un sort de deux niveaux au-dessus de l'emplacement de sort utilisé (mais jamais au-dessus du niveau 9).

Magie universelle

Votre étude exhaustive des différentes traditions et théories magiques vous permet d'apprendre des sorts très variés. À partir du niveau 17 et à chaque niveau suivant, au lieu d'un sort de magicien, vous pouvez apprendre un sort de niveau 1 à 4 issu de n'importe quelle liste de sorts. Vous devez utiliser le modificateur de magie qui correspond à la liste de sorts où vous avez choisi le sort (par exemple, le Charisme pour un sort de la liste de sorcier).

Nombre de sorts de clercs connus

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	8	8	7	6	5	4	3	2	2

Druide

Skersïk les piste depuis maintenant une semaine. Elle a multiplié les avertissements, laissant de plus en plus clairement comprendre aux intrus qu'ils n'étaient pas les bienvenus sur le territoire dont elle a la charge. Signes cabalistiques, murs de ronces, hurlements nocturnes, augures macabres sur leur chemin… La grande demi-orc a tenté de les perdre, de les effrayer, elle a même dispersé leurs montures deux jours plus tôt.

Mais les gamins sont déterminés. Elle a entendu leur conversation. Elle a compris leurs rêves. Ils s'imaginent que le grand griffu n'est qu'une légende, un conte effrayant pour protéger un trésor qui tend les bras aux audacieux. Dans quelques heures, ils vont parvenir à la clairière et ce sera un massacre.

Skersïk déteste intervenir directement. Elle préfère être le fantôme invisible, mais elle n'a plus le choix. Elle est inquiète. Pas pour elle, mais pour ces mômes inconséquents. Leur résolution n'a pas failli jusque-là et il ne sera pas simple de leur faire entendre raison. Les palabres ne sont pas son point fort. Le sang va sans doute couler. C'est regrettable, mais ce prix est dérisoire par rapport aux conséquences s'ils venaient à déranger le grand griffu au cours de son hibernation. Son cycle ne prend fin que dans quelques années et il est indispensable à la forêt de s'épanouir encore avant un nouveau carnage. Elle respire un grand coup puis avance à leur rencontre…



Qu'est-ce qu'un druide ?

Un druide est un serviteur. Si dame Nature était une reine, les druides seraient les chevaliers de sa garde rapprochée. Si elle était une déesse, ils en seraient les prêtres. Les druides entretiennent un lien mystique très fort avec l'environnement naturel, la faune et la flore, dont ils tirent l'essentiel de leur puissance. Leur vie est dédiée à la préservation des mécanismes fondamentaux qui régissent les cycles de la nature. Cette réalité prime sur toute morale, toute considération éthique plus personnelle ou de circonstance.

La hiérarchie impitoyable de la grande chaîne alimentaire, la rudesse des éléments, l'instinct de survie qui emporte tout et la mort, évidemment, sont autant de vérités

acceptables pour un druide. Elles sont parfois violentes, choquantes mais ne menacent pas le grand équilibre. Ce sont des êtres assez détachés de la façon égoïste dont les créatures conscientes considèrent généralement la vie. Ce que combat le druide, c'est la cruauté gratuite, l'accumulation et l'ambition irraisonnée, la volonté de domination absolue. Les cultures et les civilisations doivent cohabiter et respecter l'environnement naturel qu'elles occupent. Dans un écosystème, il ne faut en aucun cas perturber l'ordonnancement spontané des quatre éléments, ni ouvrir la porte aux autres plans qui sont régis par des équilibres étranger à notre monde.

Ces préceptes sont partagés par tous les druides, qu'ils appartiennent à un cercle d'initiés ou qu'ils soient des vagabonds solitaires. Chacun a sa façon de respecter, d'honorer et de défendre la nature. Le druidisme repose sur une culture orale, mouvante et personnelle.

Au sein d'un groupe, le druide s'entend particulièrement bien avec les barbares, les rôdeurs et certains clercs servant des dieux proches de la nature. La classe est polyvalente, capable de lancer des sortilèges offensifs, de soigner mais aussi de ravager les rangs adverses en libérant sa puissance animale. C'est en pleine nature qu'un druide est le plus efficace. En revanche, il va souffrir dans des milieux urbains et densément peuplés.

Créer un druide

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Comment se matérialise le lien de votre personnage à la nature ? Adoration d'une divinité ? Attachement à un site en particulier ? À un animal totem ? À un esprit ? À une cause spécifique ?
- D'où vient cet attachement particulier ? Votre personnage a-t-il été élevé dans cette philosophie par sa famille, par la tradition de sa race ou de son environnement immédiat ? À l'inverse, a-t-il choisi cette voie en réaction à la corruption et au vice constaté au sein d'une civilisation décadente ? Un événement tragique ou miraculeux, en rapport avec un animal, un esprit ou un site a-t-il déclenché la vocation ? Une révélation a-t-elle eu lieu, en rapport avec une force surnaturelle ?
- Comment votre personnage conçoit-il son rôle ? Gardien d'un site ? Berger d'une faune exceptionnelle ? Nettoyeur d'aberrations ? Pèlerin pour découvrir et s'émerveiller des différents visages de la nature ?

Aptitudes de classe

En tant que druide, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre niveau de Constitution par niveau de druide après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides n'utilisent pas d'armure ou de bouclier faits en métal)

Armes : gourdins, dagues, fléchettes, javelines, massues, bâtons, cimeterres, serpes, frondes, lances

Outils : matériel d'herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Dressage, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Religion et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- *(a)* un bouclier de bois ou *(b)* n'importe quelle arme courante.
- *(a)* un cimeterre ou *(b)* n'importe quelle arme de corps-à-corps courante.
- une armure de cuir, un paquetage d'explorateur et un focaliseur druidique

Druidique

Vous connaissez le druidique, la langue secrète des druides. Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages cachés. Vous, ainsi que toutes les autres personnes qui parlent le druidique, repérez immédiatement de tels messages. D'autres créatures peuvent aussi repérer la présence d'un message en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15, mais elles doivent faire appel à la magie si elles veulent le déchiffrer.

Incantations

Vos pouvoirs découlant de l'essence divine de la nature elle-même, vous êtes en mesure de lancer des sorts qui vous permettent de manipuler cette essence selon votre volonté.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez deux tours de magie de votre choix, que vous choisissez dans la liste de sorts de druide. Vous pouvez apprendre d'autres tours de ma-

Druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Emplacement de sorts par niveau de sort								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druidique, Incantations	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, Cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	_	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, Amélioration de caractéristiques	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	_	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	_	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Forme sauvage améliorée, Amélioration de caractéristiques	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	_	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	_	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	_	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	_	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	_	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Jeunesse éternelle, Incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

gie de druide à certains niveaux, comme vous pouvez le voir dans le tableau d'évolution du druide, dans la colonne tours de magie connus.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du druide vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Pour lancer un sort de druide, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous ces emplacements après un repos long.

Choisissez des sorts que vous pouvez lancer dans la liste de sorts de druide afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de druide égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 3, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur de Sagesse de 16, votre liste de sorts peut compter six sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soin des blessures*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sorts de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de druide vous demande de passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de druide est la Sagesse, car votre magie découle de votre dévotion et de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de druide vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous pouvez utiliser votre modificateur de Sagesse quand vous calculez le jet de sauvegarde d'un sort de druide que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer un sort de druide que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède le sous-type rituel.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur druidique (voir le chapitre 5, *Équipement*, page 230) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide.

Forme sauvage

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser une action pour vous métamorphoser en un animal que vous avez déjà vu. Vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois. Vous devez ensuite finir un repos court ou un repos long pour récupérer les deux utilisations de cette aptitude.

Votre niveau de druide détermine en quel animal vous pouvez vous transformer (voir le tableau des formes sauvages ci-après). Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe quel animal qui a un indice de dangerosité égal ou inférieur à 1/4 et qui n'a pas de vitesse de vol ou de nage.

Niv.	ID	Limitations	Exemple
2	1/4	Pas de vitesse de vol ou de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	_	Aigle géant

Vous pouvez conserver votre forme sauvage pendant un nombre d'heures équivalent à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier inférieur). Vous reprenez alors forme humaine, sauf si vous utilisez une nouvelle fois cette aptitude. Vous pouvez reprendre forme humaine de manière anticipée en utilisant une action bonus lors de votre tour. Vous retrouvez immédiatement forme humaine si vous perdez conscience, si vous êtes réduit à 0 point de vie ou si vous mourrez.

Pendant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- » Votre profil technique est remplacé par celui de l'animal dont vous avez pris la forme, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez aussi toutes vos compétences et vos maîtrises de jets de sauvegarde, en plus de celles de la créature dont vous avez pris la forme. Si la créature et vous disposez d'un bonus pour la même compétence, vous conservez le plus élevé des deux. Par contre, si elle possède des actions légendaires ou des actions d'antre (voir *Créatures & Oppositions*), comme certains puissants monstres, vous ne pouvez pas les utiliser.
- » Quand vous vous transformez, vous adoptez aussi les dés de vie et les points de vie de la créature. Quand vous reprenez votre forme normale, vous retrouvez le nombre de points de vie que vous aviez avant de vous transformer. Néanmoins, si vous retrouvez votre forme normale après avoir été réduit à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qui ont pu vous être infligés sont transférés à votre forme normale. Par exemple, si vous subissez 10 dégâts sous votre forme sauvage alors qu'il ne vous reste qu'1 point de vie, vous reprenez votre forme normale et subissez 9 dégâts sous cette forme. Tant que ces dégâts supplémentaires ne réduisent pas vos points de vie à 0, vous restez conscient.
- » Vous ne pouvez pas lancer de sorts. Vos capacités à parler et à faire n'importe quelle action qui nécessite l'usage des mains sont limitées par les capacités de votre forme sauvage. Vous transformer ne brise cependant pas votre concentration sur un sort que vous avez déjà lancé et ne vous empêche pas d'accomplir des actions qui font partie d'un sort, comme dans le cas d'*appel de la foudre*, si vous l'avez déjà lancé.
- » Vous conservez les bénéfices de toute aptitude propre à votre classe, à votre race ou de toute autre source. Vous pouvez les utiliser dans la mesure où votre forme sauvage vous le permet. Néanmoins, vous ne pouvez utiliser vos sens spéciaux, comme la vision dans le noir, que si votre nouvelle forme possède elle aussi ce sens.
- » Vous choisissez quelle partie de votre équipement tombe sur le sol sur l'emplacement que vous occupez et quelle partie fusionne avec votre nouvelle

forme ou est portée par celle-ci. L'équipement que vous portez sur vous fonctionne normalement, mais le MJ doit décider si une pièce particulière d'équipement peut être portée de manière pratique par l'animal dont vous prenez la forme (en fonction de la forme et de la taille de la créature). Votre équipement lui-même ne se transforme pas pour s'adapter à votre nouvelle forme et toute pièce d'équipement qui ne peut pas être portée par cette créature tombe sur le sol ou fusionne avec vous au moment de votre transformation. L'équipement qui fusionne avec vous sous votre forme sauvage n'a aucun effet jusqu'à ce que vous retrouviez votre forme normale.

Cercle druidique

Quand vous atteignez le niveau 2, vous décidez d'adopter les valeurs d'un cercle druidique : le cercle de la terre, le cercle des saisons, le cercle des fées ou le cercle des profondeurs. Tous sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe. En fonction de votre choix, vous avez accès à différentes aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Jeunesse éternelle

À partir du niveau 18, la magie primitive que vous maniez vous permet de vieillir plus lentement. Pour chaque décennie qui passe, votre corps ne vieillit que d'un an.

Incantation animale

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer la plupart de vos sorts de druide quelle que soit la forme que vous prenez grâce à l'aptitude forme sauvage. Vous pouvez accomplir les composantes verbales et somatiques d'un sort de druide pendant que vous avez une forme sauvage, mais vous ne pouvez pas utiliser de composantes matérielles.

Archidruide

Au niveau 20, vous pouvez utiliser votre forme sauvage autant de fois que vous le voulez.

De plus, vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques de vos sorts de druide ainsi que les composantes matérielles qui n'ont pas de coût et ne sont pas consommées par le sort. Ce bénéfice est valable à la fois sous votre forme normale et sous votre forme sauvage.

Cercles druidiques

Cercle de la terre

Le cercle de la terre réunit des mystiques et des sages qui perpétuent d'antiques connaissances et rites grâce à une tradition orale très développée. Ces druides se rassemblent dans des cercles d'arbres sacrés ou de pierres dressées pour se murmurer des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle font office de grands prêtres dans les communautés qui respectent encore l'antique religion, et conseillent leurs dirigeants. En tant que membre du cercle, votre magie est influencée par le type de terrain sur lequel vous avez été initié aux rites mystérieux du cercle.

Tour de magie bonus

Quand vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous pouvez apprendre un tour de magie de druide supplémentaire de votre choix.

Récupération naturelle

À partir du niveau 2, vous pouvez regagner une partie de votre énergie magique en méditant et en communiant avec la nature. Pendant un repos court, vous pouvez choisir de récupérer certains emplacements de sorts. Ces emplacements de sorts doivent avoir un niveau combiné inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), mais vous ne pouvez pas récupérer des emplacements d'un niveau supérieur ou égal au niveau 6. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude de nouveau tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer un équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts, donc soit un emplacement de niveau 2, soit deux emplacements de niveau 1.

Sorts de cercle

Votre connexion mystique avec la terre vous donne la capacité de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous avez accès à des sorts de cercles liés au type de terrain sur lequel vous êtes devenu druide. Choisissez ce terrain (arctique, littoral, désert, forêt, plaine, montagne ou marais) et consultez la liste de sort qui y est liée.

Une fois que vous avez appris un sort de cercle, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, considérez-le quand même comme un sort de druide.

Arctique

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*immobiliser un humanoïde, croissance d'épines*
5	*tempête de neige, lenteur*
7	*liberté de mouvement, tempête de grêle*
9	*communion avec la nature, cône de froid*

Littoral

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*image miroir, pas brumeux*
5	*respiration aquatique, marche sur l'eau*
7	*contrôle de l'eau, liberté de mouvement*
9	*invoquer un élémentaire, scrutation*

Désert

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*flou, silence*
5	*création de nourriture et d'eau, protection contre les énergies*
7	*flétrissement, terrain hallucinatoire*
9	*fléau d'insectes, mur de pierre*

Forêt

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*peau d'écorce, pattes d'araignée*
5	*appel de la foudre, croissance végétale*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*communion avec la nature, passage par les arbres*

Plaine

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*invisibilité, passage sans trace*
5	*lumière du jour, hâte*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*rêve, fléau d'insectes*

Montagne

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, croissance d'épines*
5	*éclair, fusion dans la pierre*
7	*façonnage de la pierre, peau de pierre*
9	*passe-muraille, mur de pierre*

Marais

Niv. de druide	Sorts de cercle
3	*flèche acide, ténèbres*
5	*marche sur l'eau, nuage puant*
7	*liberté de mouvement, localiser une créature*
9	*fléau d'insectes, scrutation*

Traversée des terrains

À partir du niveau 6, traverser des terrains difficiles ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire. Vous pouvez aussi traverser la végétation non magique sans qu'elle vous ralentisse ou vous inflige des dégâts si elle est dotée d'épines ou présente un quelconque risque de ce type.

En plus de cela, vous bénéficiez d'un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre les plantes créées par magie ou manipulées pour gêner les déplacements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Enfant de la nature

Quand vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez pas être *charmé* ou *terrorisé* par les élémentaires ou les fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

Sanctuaire de la nature

Quand vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel sentent votre connexion avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand un animal ou une plante vous attaque, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts de druide. Si la créature échoue, elle doit choisir une autre cible, sinon son attaque échoue automatiquement. Si elle réussit, la créature est immunisée à cet effet pendant 24 heures.

La créature est consciente de cet effet avant de vous attaquer.

Plantes et arbres sacrés

Un druide tient certaines plantes pour sacrées, particulièrement l'aulne, le frêne, le bouleau, le sureau, le noisetier, le houx, le genévrier, le gui, le chêne, le sorbier, le saule et l'if. Les druides font souvent en sorte d'intégrer une de ces plantes dans leur focaliseur druidique, par exemple en y ajoutant des rameaux de chêne, d'if ou des brins de gui.

Un druide utilise aussi de tels bois pour fabriquer des armes et des boucliers. L'if est associé à la mort et la réincarnation. Il est donc plutôt utilisé pour faire la poignée d'un cimeterre ou d'une serpe. Le frêne est associé à la vie et le chêne à la force. Ces bois font d'excellents manches, mais aussi des armes entières, comme des gourdins et des bâtons, ou encore des boucliers. L'aulne est associé à l'air. Il est donc plutôt utilisé pour les armes de lancer, comme les fléchettes ou les javelines.

Les druides qui viennent des régions où on ne trouve pas les plantes citées ci-dessus ont choisi d'attribuer ces qualités à d'autres plantes. Par exemple, un druide issu d'une région désertique peut accorder une grande valeur au yucca et aux cactus.

Cercle des saisons

Les druides du cercle des saisons sont le plus souvent des solitaires et des contemplatifs, ils égrènent les jours, observent le ciel et les étoiles et veillent au bon déroulement du cycle naturel des saisons. Ils dressent des alignements de pierres pour déterminer précisément les dates des solstices et des équinoxes grâce à la conjonction des astres. Lors de ces jours sacrés, ils se réunissent avec leurs pairs et organisent des cérémonies avec les populations locales. Les druides du cercle des saisons ne sont pas liés à une région précise, et on trouve parmi eux de nombreux voyageurs qui errent dans les terres sauvages pour les préserver et pour contempler les beautés de la nature dans de nouveaux lieux à chaque nouvelle saison.

Vigueur du printemps

Au niveau 2, lorsque vous choisissez ce cercle, la vitalité et la jeunesse du printemps parcourent vos veines. Lorsque vous terminez un repos long, vous réduisez votre niveau d'épuisement de deux niveaux au lieu d'un seul.

De plus, lorsque vous utilisez votre aptitude de forme sauvage, vous gagnez un nombre de points de vie temporaire égal au double de votre niveau de druide. Vous ne conservez pas ces points de vie lorsque vous reprenez votre forme normale.

Malgré son nom, vous bénéficiez de cette aptitude quelle que soit la saison.

Tour de magie bonus

Également au niveau 2, selon la saison, vous pouvez lancer un tour de magie supplémentaire qui dépend de celle-ci :

- **Printemps :** *épargner les mourants*
- **Été :** *trait de feu*
- **Automne :** *résistance*
- **Hiver :** *rayon de givre*

Sorts de saison

Votre connexion mystique avec les saisons vous permet de lancer certains sorts en rapport avec la saison actuelle. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez accès à des sorts particuliers selon la saison. La liste de sorts à laquelle vous avez accès change durant une cérémonie d'1 heure que vous devez effectuer aux solstices ou aux équinoxes. Tant que vous n'effectuez pas cette cérémonie, vous ne gagnez pas accès aux sorts de la nouvelle saison, mais vous perdez malgré tout l'accès à ceux de la saison passée. Vous en obtenez l'accès dès que la cérémonie est réalisée. Ces sorts sont toujours préparés et ils ne comptent pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, considérez-le quand même comme un sort de druide.

Les druides et les dieux

Certains druides vénèrent les forces de la nature elles-mêmes, mais la plupart des druides sont dévoués à l'une des nombreuses déités de la nature vénérées dans le multivers (la liste des dieux qui se trouve dans l'appendice A, *Panthéons historiques et fantastiques*, pages 414-418, propose de nombreuses divinités de ce type). Vénérer une de ces déités est souvent considéré comme une tradition plus ancienne encore que la foi dont se réclame les prêtres et les populations urbaines.

Printemps

Niv. de druide	Sorts de saison
2	*baies nourricières*
3	*aide*
4	*amélioration de caractéristique*
5	*revigorer*
6	*croissance végétale*
7	*protection contre la mort*
8	*liane chasseresse*
9	*réincarnation*

Été

Niv. de druide	Sorts de saison
2	*lueurs féeriques*
3	*rayon ardent*
4	*chauffer le métal*
5	*vol*
6	*lumière du jour*
7	*bouclier de feu*
8	*mur de feu*
9	*fléau d'insectes*

Automne

Niv. de druide	Sorts de saison
2	*léger comme une plume*
3	*rayon de lune*
4	*peau d'écorce*
5	*lenteur*
6	*mur de vent*
7	*métamorphose*
8	*peau de pierre*
9	*passage par les arbres*

Hiver

Niv. de druide	Sorts de saison
2	*nappe de brouillard*
3	*rayon d'affaiblissement*
4	*vision dans le noir*
5	*communication avec les morts*
6	*tempête de neige*
7	*tempête de grêle*
8	*flétrissement*
9	*coquille antivie*

Migration d'été

L'été est la période des voyages et des grandes migrations pour les animaux. Au niveau 6, vous augmentez votre vitesse de déplacement de 3 mètres. Malgré son nom, vous bénéficiez de cette aptitude quelle que soit la saison.

Refuge d'automne

Après un été confortable, vous vous préparez déjà aux rigueurs à venir en renforçant votre corps et en le préparant au plus dur. Au niveau 10, vous devenez compétent pour les jets de sauvegarde de Constitution. Malgré son nom, vous bénéficiez de cette aptitude quelle que soit la saison.

Prédateur de l'hiver

L'hiver, la lutte pour la survie est âpre et vous devez vous adapter pour résister aux puissants prédateurs qui parcourent les étendues gelées. À partir du niveau 14, vous pouvez vous transformer en un terrible prédateur lorsque vous utilisez votre aptitude de forme sauvage. Vous pouvez prendre la forme d'une bête dont l'indice de dangerosité peut aller jusqu'à 2. De plus, lorsque vous êtes sous forme sauvage, vous obtenez la résistance au feu et au froid. Malgré son nom, vous bénéficiez de cette aptitude quelle que soit la saison.

Jeunesse éternelle

Au niveau 18, lorsque vous faites l'acquisition de cette aptitude, votre âge apparent se met à varier en fonction des saisons. Durant la cérémonie de l'équinoxe du printemps, vous rajeunissez jusqu'à ce que votre apparence soit celle d'un adolescent d'une quinzaine d'années pour un humain ou l'équivalent pour une autre race (votre équipement s'adapte par magie à votre nouvelle taille). Chaque jour, vous vieillissez imperceptiblement. Au moment du solstice d'été, vous êtes en pleine force de l'âge (environ trente ans pour un humain) et l'équinoxe vous trouve sur la pente déclinante de la vie (environ cinquante ans). Lorsque vient le solstice d'hiver, la vieillesse vous a rattrapé et vous paraissez avoir environ soixante-dix ans tout en étant toujours aussi vigoureux. Le dernier jour de l'hiver, vous êtes racorni et prêt à vous éteindre mais, dès la cérémonie de l'équinoxe terminée, vous retrouvez la jeunesse du printemps. Vous ne vieillissez réellement que d'un an pour vingt années qui passent.

De plus, vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests sur une caractéristique qui dépend de votre âge apparent et de la saison :

» **Printemps :** Dextérité
» **Été :** Force
» **Automne :** Sagesse
» **Hiver :** Intelligence

Cette aptitude remplace et annule l'aptitude du même nom obtenue par les druides des autres cercles.

Cercle des fées

Le druide du cercle des fées a appris les secrets du petit peuple des bois et des forêts, il sait reconnaître les signes et parler le langage des fées, il sait trouver les portes vers le monde invisible lorsqu'il existe. Il fait partie des rares mortels qui sont bienvenus à la cour féerique. En échange, il a juré de défendre les fées, mais aussi les lutins et autres korrigans, même ceux du peuple invisible dont l'âme est la plus sombre et, surtout, de protéger les lieux sauvages et les cercles sacrés qui les abritent. Les druides du cercle des fées sont parfois considérés comme des extrémistes par leurs pairs, ce sont ceux qui supportent le moins la destruction des milieux naturels.

Ami des fées

Au niveau 2, lorsque vous choisissez le cercle des fées, vous apprenez le langage sylvain (langue exotique). De plus, vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Charisme que vous effectuez pour interagir avec des créatures de la catégorie des fées.

Magie des fées

Également au niveau 2, vous apprenez les tours de magie *illusion mineure* et *lumières dansantes*. De plus, vous pouvez dépenser une utilisation de votre forme sauvage pour lancer un sort féerique sans dépenser d'emplacement de sort.

Sorts féeriques

Vous avez appris la magie secrète du peuple des fées. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez accès aux sorts suivants. Ces sorts sont toujours préparés et ils ne comptent pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, considérez-le quand même comme un sort de druide.

Niv. de druide	Sorts de cercle
2	*appel de familier*
3	*invisibilité*
4	*pas brumeux*
5	*confusion*
6	*nuage puant*
7	*porte dimensionnelle*
8	*terrain hallucinatoire*
9	*tromperie*

Disparition instinctive

Vous savez passer dans le monde invisible en un instant. À partir du niveau 6, vous pouvez lancer le sort *invisibilité* en utilisant une action bonus au lieu d'une action, et une réaction vous suffit à partir du niveau 10. Vous pouvez utiliser cette réaction dès qu'un adversaire prend une action dans votre champ de vision. À partir du niveau 10, vous pouvez lancer le sort *porte dimensionnelle* en utilisant une action bonus, et une réaction suffit à partir du niveau 14. De plus, vous pouvez lancer ces sorts, toujours en action bonus ou en réaction, même lorsque vous êtes en forme sauvage (éventuellement en utilisant votre aptitude de magie des fées).

Voir l'invisible

Toujours au niveau 6, votre habitude des tours de magie des fées vous permet de lancer le sort *vision de l'invisible* en dépensant une action bonus et sans utiliser d'emplacement de sort, même en forme sauvage. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir utiliser à nouveau cette aptitude.

Forme féerique

Certains tertres et palais féeriques par-delà le voile n'ont pas des dimensions qui permettent aux grandes gens d'y accéder. À partir du niveau 10, vous pouvez dépenser une utilisation de votre forme sauvage pour prendre la forme d'un esprit-follet du même genre que vous. Vous ne gagnez pas à cette occasion son action de lire le coeur, mais vous obtenez toutes les autres aptitudes.

Lorsque vous êtes sous la forme d'un esprit-follet, vous pouvez lancer vos sorts normalement et vous conservez vos propres points de vie. Toutefois, notez à part les points de vie perdus sous cette forme. Lorsque vous reprenez votre forme originale, vous récupérez la moitié des points de vie perdus sous la forme d'esprit-follet. Si vous tombez à 0 point de vie, vous reprenez votre forme normale avec la moitié de vos points de vie au moment de la transformation, moins les dégâts subis au-delà de 0 point de vie.

Sorcellerie féerique

Vous maîtrisez à présent la plus puissante magie des fées. À partir du niveau 14, vous devenez capable de lancer les sorts *mauvais œil* et *vision suprême* chacun une fois par jour en plus de vos sorts habituels. Vous devez terminer

un repos long avant de pouvoir de nouveau lancer chacun d'eux.

Également au niveau 14, vous devenez capable de prendre la forme d'un arbre éveillé en sacrifiant deux utilisations de votre aptitude de forme sauvage.

Cercle des profondeurs

Certains druides n'ont pas pour domaine de prédilection les vertes forêts et la douce lumière du soleil. Ils considèrent que la surface n'est que la partie visible de l'iceberg et que les profondeurs souterraines recèlent des trésors naturels tout aussi précieux et des créatures tout aussi importantes. La vie dans les profondeurs est une lutte pour la survie encore plus féroce que celle qui règne à la surface, et les druides du cercle des profondeurs sont armés pour affronter ces dangers. Leurs pairs du monde de la lumière les regardent à la fois avec une certaine pitié, mais aussi avec un peu de crainte.

Enfant des ténèbres

Au niveau 2, lorsque vous choisissez le cercle des profondeurs, vous apprenez le commun des profondeurs (langue exotique) et vous devenez capable de lancer le tour de magie *lumière*.

De plus, vous obtenez la vision dans le noir. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris. Si vous disposez déjà de ce trait, vous doublez sa portée. Enfin, le druide conserve ce trait même s'il adopte une forme sauvage qui n'y a pas normalement accès.

Forme monstrueuse

Le druide du cercle des profondeurs reconnaît les créatures étranges comme des enfants de la nature au même titre que les animaux. À partir du niveau 2, vous pouvez sacrifier deux formes sauvages pour vous transformer en créature monstrueuse, l'ID et les créatures auxquelles vous avez accès sont précisés dans le tableau ci-dessous.

De plus, vous doublez votre niveau de druide pour déterminer les formes sauvages de bêtes auxquelles vous pouvez accéder (indice de dangerosité et mode de déplacement). À partir du niveau 8, vous gagnez la capacité de vous transformer en une bête dont l'indice de dangerosité est égal à votre niveau de druide divisé par quatre (arrondi à l'inférieur).

Pouvoir des profondeurs

À partir du niveau 6, vous devenez capable de parler lorsque vous êtes sous forme sauvage, mais vous ne pouvez toujours pas lancer de sort. De plus, lorsque vous utilisez votre forme sauvage pour vous transformer en bête, vous gagnez le pouvoir *pattes d'araignées* pour toute la durée de la transformation. Ce pouvoir vous demande de maintenir votre concentration, toutefois cette concentration ne peut pas être brisée contre votre gré (blessure, provocation, etc.). Si vous décidez volontairement de cesser de vous concentrer, vous devez dépenser une nouvelle forme sauvage pour obtenir de nouveau *pattes d'araignées*.

Magie des profondeurs

Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous pouvez utiliser forme sauvage une fois de plus par repos, si vous avez effectué ce repos sous terre. De plus, lorsque vous êtes sous forme sauvage, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et ajouter 1d6 par niveau du sort aux dégâts d'une attaque que vous venez de porter. Les dégâts de l'attaque sont considérés comme magiques et du même type que l'attaque initiale.

Déplacement souterrain

À partir du niveau 14, vous pouvez vous déplacer à travers la pierre ou la terre d'un sol ou d'une paroi, s'ils sont naturels, à la moitié de votre vitesse normale, que ce soit sous votre forme normale ou sous forme sauvage. Vous devez terminer votre déplacement à l'air libre. Si ce n'est pas le cas, vous subissez 2d6 dégâts par tour, seulement la moitié si vous réussissez un jet de sauvegarde de Constitution DD 15.

Niveau 2	Niveau 4	Niveau 8	Niveau 12	Niveau 18
Oxydeur (ID 1/2) Worg (ID 1/2)	Chien du trépas (ID 1) Cockatrice (ID 1/2) Harpie (ID 1) Larve des roches (ID 1) Mante obscure (ID 1/2)	Ankheg (ID 2) Ettercap (ID 2) Grick (ID 2) Merrow (ID 2)* Mimique (ID 2)	Basilic (ID 3) Hibours (ID 3) Loup arctique (ID 3) Manticore (ID 3) Minotaure (ID 3)* Yéti (ID 3)	Bulette (ID 5) Enlaceur (ID 5) Gorgone (ID 5) Terreur des roches (ID 5)

** Le druide n'obtient aucun équipement lorsqu'il prend cette forme, s'il veut réaliser une attaque avec une arme, il doit se la procurer d'une façon ou d'une autre.*

Ensorceleur

« Je suis petit, je suis vieux, je suis faible. Tu as raison. Je suis insignifiant. Je l'ai beaucoup entendu au cours de ma longue existence. Mais même le plus puissant géant des tempêtes est insignifiant à l'échelle des mondes qui nous entourent. Le pouvoir et le destin ne se pèsent pas en livres sur la balance d'un marchand, mon cher enfant. J'ai décelé en toi la même chose qu'avait décelée en moi mon grand père, Hubert Balanime, deuxième du nom. Écoute-moi bien, je vais te confier un secret. Cela va te paraître étrange, mais au fond de toi, tu finiras par comprendre. Tu te poses déjà des questions, et je vais t'aider à y répondre.

Il y a très longtemps, une de nos aïeules, une gnome très charismatique, très curieuse, très culottée, a séduit un être magique du peuple des fées. Le sujet est tabou, mais il semblerait bien qu'un enfant soit né de leur union. Depuis, un sang merveilleux coule dans les veines de la famille. Chez la plupart des nôtres, c'est absolument indétectable, si ce n'est évidemment que nous sommes beaucoup plus beaux que ces abrutis de Phalanime, Délanime ou Kalanime qui nous jalousent et qui se moquent de nos soi-disant petits nez, tout simplement plus harmonieux que les leurs.

Mais sache, petiot, que pour moi, pour mon grand-père, son grand-père avant lui et, donc, pour toi, le pouvoir des fées résonne puissamment en chacun de nous. En particulier chez toi, d'ailleurs. Jamais l'écho n'a été aussi intense chez moi. Je pressens qu'une grande destinée t'attend. Si tu le souhaites, je peux t'aider à écouter tes sensations, à maîtriser l'énergie, à canaliser cette force, à la faire grandir. Tu vas apprendre à faire des choses étonnantes, des prodiges. Tu veux que je te montre comment on lance une boule de feu ? Tu verras, c'est très amusant… »

Qu'est-ce qu'un ensorceleur ?

Pour certains individus exceptionnels, la magie n'est pas une réalité extérieure, fantastique ou effrayante. Elle n'est pas non plus une discipline qu'on cherche à maîtriser ou un moyen de satisfaire une ambition. Elle est aussi naturelle et familière que l'air qu'on respire, aussi évidente et palpable qu'un caillou qu'on ramasse



et qu'on jette dans l'eau. La puissance magique coule dans les veines des ensorceleurs.

Ces élus sont des êtres rares, et chacun d'entre eux est unique. La nature et la raison exacte de leurs extraordinaires capacités restent toujours mystérieuses. L'ensorceleur est-il l'héritier, le descendant lointain d'une créature d'essence magique – un démon, un dragon, une fée ? Mais pourquoi alors est-il le seul de sa lignée à avoir hérité d'un tel pouvoir, comme c'est pratiquement toujours le cas ? Des légendes existent sur des familles entières possédant le don et bâtissant des siècles durant des maisons d'une puissance inégalée. D'autres racontent comment une malédiction terrible passée de génération en génération a ravagé des régions entières.

Parfois, un événement magnifique ou funeste peut également expliquer l'éveil d'un ensorceleur et des pouvoirs de sa lignée : une élection divine, la bénédiction d'une puissante créature, un coup du destin, le fruit des forces du chaos primordial, une émotion trop vive en un lieu chargé de forces occultes.

Au cours de leur vie, les ensorceleurs apprennent à contrôler et à développer leur puissance, mais comprennent également très vite que le don demande à être exercé, d'une façon ou d'une autre. Lui résister est parfois la source de catastrophes terribles. Il faut assumer et embrasser pleinement sa nature d'être touché par la magie, ce qui explique que les membres de cette classe sont des héros et des aventuriers-nés. Au sein d'un groupe, un ensorceleur peut tenir le même rôle qu'un magicien. Ces instinctifs de la magie possèdent une connaissance des arcanes moins étendue que les théoriciens que sont les magiciens, mais l'exercice de leur art est plus spontané et moins contraignant.

Créer un ensorceleur

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Tout d'abord, il faut choisir la nature du sang fantastique qui coule dans vos veines : draconique, céleste, féerique ou infernal. Cette ascendance implique forcément une orientation de votre personnage. Il est donc intéressant de demander à votre MJ des renseignements supplémentaires sur la nature de cette créature.
- L'autre volet de questions porte sur la façon dont votre personnage vit sa singularité. Comment l'a-t-il découverte ? À un moment particulier ? Heureux ou au contraire dramatique ? Comment a-t-il réagi et comment envisage-t-il aujourd'hui son don ? Avec joie, crainte, excitation, rejet ? Quel est votre regard sur vous-même, fierté, dégoût ou ambition ? Et quel est votre regard sur le commun des mortels ? Pitié, compassion, supériorité, fraternité ?

Aptitudes de classe

En tant qu'ensorceleur, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau d'ensorceleur après le niveau 1

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : dagues, fléchettes, frondes, bâtons, arbalètes légères
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Intimidation, Perspicacité, Persuasion, Religion et Supercherie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- *(a)* une arbalète légère et vingt carreaux ou *(b)* n'importe quelle arme courante
- *(a)* une sacoche à composantes ou *(b)* un focaliseur arcanique
- *(a)* un paquetage d'exploration souterraine ou *(b)* un paquetage d'explorateur
- deux dagues

Incantations

Il est arrivé quelque chose à l'un de vos parents, de vos ancêtres ou à vous, qui vous a profondément marqué et a révélé en vous la capacité d'utiliser la magie. Cette réserve de magie, quelle que soit son origine, est ce qui alimente vos sorts.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez quatre tours de magie de votre choix parmi la liste de sorts d'ensorceleur. Vous pouvez apprendre d'autres tours de magie d'ensorceleur à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne tours de magie connus du tableau d'évolution de l'ensorceleur.

Ensorceleur

Niv.	Bonus de maîtrise	Points de sorcellerie	Aptitudes	Tours de magie connus	Sorts connus	Emplacement de sorts par niveau de sort								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	_	Incantations, Origine magique	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Source de magie	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Amélioration de caractéristiques	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	_	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Aptitude d'origine magique	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	_	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Amélioration de caractéristiques	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	_	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	_	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Amélioration de caractéristiques	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	_	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Aptitude d'origine magique	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	_	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Amélioration de caractéristiques	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Aptitude d'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de caractéristiques	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Régénération de l'ensorceleur	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution de l'ensorceleur le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez utiliser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez utilisés après un repos long.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et que vous avez un emplacement de sort de niveau 1 et un autre de niveau 2 encore disponibles, vous pouvez lancer *mains brûlantes* en utilisant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus au niveau 1 et au-dessus

À partir du niveau 1, vous connaissez deux sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts d'ensorceleur.

La colonne sorts connus du tableau d'évolution de l'ensorceleur vous indique à quels niveaux vous pouvez apprendre de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix et combien. Vous ne pouvez par contre apprendre que des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre des sorts de niveau 1 ou 2.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort d'ensorceleur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sorts d'ensorceleur. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts d'ensorceleur est le Charisme, car votre magie découle de votre capacité à imposer votre volonté au monde qui vous entoure. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort d'ensorceleur.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur

Origine magique

Choisissez une origine qui explique la source de vos pouvoirs magiques innés : lignée draconique, lignée céleste, lignée féerique ou lignée infernale. Ces origines sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières quand vous le choisissez au niveau 1 puis aux niveaux 6, 14 et 18.

Source de magie

Au niveau 2, vous pouvez puiser dans la profonde réserve de magie qui réside en vous. Cette source de magie est représentée par les points de sorcellerie qui vous permettent de créer de nombreux effets magiques.

Points de sorcellerie

Vous commencez avec 2 points de sorcellerie et vous en gagnez d'autres en progressant dans cette classe, comme vous pouvez le constater dans la colonne points de sorcellerie du tableau d'évolution de l'ensorceleur. Vous ne pouvez jamais avoir plus de points de sorcellerie que ceux indiqués par le tableau pour votre niveau. Vous regagnez vos points de sorcellerie après un repos long.

Flexibilité incantatoire

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprenez de nouvelles façons d'utiliser vos points de sorcellerie au fur et à mesure de votre évolution dans cette classe.

Créer des emplacements de sorts. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour transformer des points de sorcellerie que vous n'avez pas dépensés en un emplacement de sort. Le tableau qui suit vous indique le coût de création d'un emplacement de sort en fonction de son niveau. Vous ne pouvez pas créer d'emplacement de sort supérieur au niveau 5.

Tout emplacement de sort que vous avez créé grâce à cette méthode disparaît à la fin d'un repos long.

Création d'emplacements de sorts

Niveau d'emplacement de sort	Points de sorcellerie dépensés
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un emplacement de sort en points de sorcellerie. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour utiliser un emplacement de sort et gagner un nombre de points de sorcellerie équivalent au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé.

Métamagie

Au niveau 3, vous gagnez la capacité de modifier vos sorts pour les adapter à vos besoins. Vous gagnez deux options de métamagie de votre choix parmi les suivantes. Vous en gagnerez une nouvelle au niveau 10 et une dernière au niveau 17.

Vous ne pouvez appliquer qu'une seule option de métamagie à un sort quand vous le lancez, sauf mention contraire.

Invocation prudente

Quand vous lancez un sort qui force d'autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez choisir d'atténuer l'effet du sort pour certaines de ces créatures. Dépensez 1 point de sorcellerie et sélectionnez un nombre de créatures dont le maximum est égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum d'une créature). Les créatures désignées réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre ce sort.

Sort distant

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée de ce sort.

Quand vous lancez un sort de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour en modifier la portée à 9 mètres.

Sort puissant

Quand vous lancez les dés de dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour annuler les résultats d'un nombre de dés de dégâts inférieur ou égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de un) et les relancer. Vous devez utiliser les résultats du nouveau lancer.

Vous pouvez utiliser sort puissant même si vous avez déjà utilisé une autre option de métamagie pour modifier ce sort.

Sort étendu

Quand vous lancez un sort qui dure 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée jusqu'à un maximum de 24 heures.

Sort intense

Quand vous lancez un sort qui force une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour infliger un *désavantage* à la cible lors de son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort accéléré

Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est d'une action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour transformer ce temps d'incantation en une action bonus pour cette fois-ci.

Sort subtil

Quand vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans utiliser de composante verbale ni somatique.

Sort jumeau

Quand vous lancez un sort qui a pour cible une seule créature et dont la portée n'est pas personnelle, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour cibler une seconde créature qui se trouve à portée avec le même sort (1 point de sorcellerie s'il s'agit d'un tour de magie).

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Régénération de l'ensorceleur

Au niveau 20, un repos court vous permet de regagner 4 points de sorcellerie.

Origines magiques

La magie innée des ensorceleurs peut provenir de plusieurs origines. Même si de nombreuses variantes existent, on peut néanmoins les regrouper en grandes lignées : draconique, céleste, féerique et infernale.

Lignée draconique

Votre magie innée est une résurgence de la magie draconique mêlée à votre sang ou celui de vos ancêtres. Le plus souvent, les ensorceleurs qui ont cette origine peuvent retracer leur ascendance jusqu'à un grand ensorceleur des temps anciens qui a passé un pacte avec un dragon ou qui a lui-même eu un dragon comme parent. Certaines de ces lignées sont bien établies, mais la plupart du temps elles sont assez obscures. N'importe quel ensorceleur peut être le premier d'une nouvelle lignée suite à un pacte ou une autre circonstance exceptionnelle.

Ancêtre dragon

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme ancêtre. Le type de dégâts associé à chaque dragon est pris en compte dans les aptitudes que vous gagnerez plus tard.

Vous pouvez parler, lire et écrire en draconique.

De plus, à chaque fois que vous faites un test de Charisme alors que vous interagissez avec des dragons, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

Lignée draconique

Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Noir	Acide
Or	Feu
Rouge	Feu
Vert	Poison

Résistance draconique

Avec le temps, la magie qui parcourt vos veines fait émerger certains traits physiques de vos ancêtres dragons. Au niveau 1, votre maximum de points de vie augmente de 1, puis encore de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

De plus, votre peau est partiellement couverte d'une fine couche d'écailles ressemblant à celle des dragons. Quand vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affinité élémentaire

À partir du niveau 6, quand vous lancez un sort qui inflige des dégâts du type associé à votre héritage draconique, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à ces dégâts. Vous pouvez dans le même temps dépenser 1 point de sorcellerie pour devenir résistant à ce type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes de dragon

Au niveau 14, vous gagnez la capacité de faire émerger des ailes de dragon de votre dos. Vous gagnez alors une vitesse en vol égale à votre vitesse actuelle. Vous pouvez créer ces ailes comme une action bonus lors de votre tour. Vous les conservez tant que vous ne décidez pas d'utiliser une action bonus pendant votre tour pour les faire disparaître.

Vous ne pouvez pas utiliser ces ailes si vous portez une armure, sauf si l'armure a été conçue dans ce but. Les vêtements que vous portez qui n'ont pas été conçus en tenant compte de vos ailes peuvent être déchirés quand elles émergent.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez invoquer la redoutable présence de votre ancêtre dragon, causant fascination ou terreur parmi les créatures qui vous entourent. Vous pouvez utiliser une action et dépenser 5 points de sorcellerie afin de puiser dans ce pouvoir et dégager une aura de fascination ou de terreur (à vous de choisir) dans un rayon de 18 mètres. Pendant 1 minute, ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (avec les mêmes règles que si vous lanciez un sort requérant votre concentration), chaque créature hostile qui débute son tour dans la zone d'effet de cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou bien devenir *charmée* (si vous choisissez la fascination) ou *terrorisée* (si vous choisissez la terreur) jusqu'à ce que l'aura se dissipe. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à votre aura pendant 24 heures.

Lignée céleste

Les célestes sont des entités issues des plans supérieurs, soit les plans qui abritent les créatures d'alignement Bon. Votre magie innée est une résurgence de la magie céleste mêlée à votre sang ou à celui de vos ancêtres. La plupart des ensorceleurs de lignée céleste descendent de puissants magiciens ou ensorceleurs qui ont conclu des pactes avec des archanges. À l'instar des Aasimar, une part de sang angélique coule dans leurs veines, bien qu'en quantité moindre. Toutefois, en matière de magie comme dans tant d'autres domaines, ce n'est pas la quantité qui détermine la qualité du pouvoir. Ce qui n'empêche pas les aasimar d'être de parfaits candidats pour cette lignée.

Ancêtre céleste

Vous pouvez parler, lire et écrire en céleste.

De plus, à chaque fois que vous faites un test de Charisme alors que vous interagissez avec des célestes, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

Énergie positive

Au niveau 1, bénéficiez d'un *avantage* à tous les jets de sauvegarde contre l'état *terrorisé*. Lorsque vous êtes *terrorisé*, vous divisez la durée de l'effet par deux.

L'utilisation de la magie produit un flux d'énergie positive dans votre corps. À chaque fois que vous dépensez des points de sorcellerie, vous récupérez autant de points de vie que de points de sorcellerie utilisés.

Enfin, lorsque vous lancez un sort dont le type de dégâts correspond à feu ou foudre, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le remplacer par des dégâts de type radiant. Vous pouvez le faire sans dépenser de point de sorcellerie s'il s'agit d'un tour de magie.

Magie céleste

À partir du niveau 6, votre lignée vous donne accès aux sorts de paladin. Vous apprenez immédiatement un sort de votre choix dans la liste de paladin de niveau 1. Vous apprenez un sort de paladin de niveau 2 lorsque vous atteignez le niveau 9 d'ensorceleur et un sort de niveau 3 lorsque vous atteignez le niveau 12. Ces sorts ne comptent pas dans le nombre total de sorts que vous connaissez. Vous lancez les sorts de paladin comme s'il s'agissait de sorts d'ensorceleur (le Charisme est votre caractéristique de magie) et vous pouvez utiliser des points de sorcellerie pour modifier les effets de vos sorts de paladin.

Prière de soins

Au niveau 14, en dépensant 3 points de sorcellerie, vous pouvez lancer le sort *prière de soins* au niveau 2. Vous pouvez dépenser davantage de points de sorcellerie pour le lancer avec un emplacement de sort supérieur : vous utilisez pour cela le tableau de création d'emplacements de sort de l'ensorceleur (voir *Source de magie*). Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette aptitude.

Présence angélique

À partir du niveau 18, vous pouvez invoquer la présence apaisante de votre ancêtre céleste, redonnant courage et moral aux alliés qui vous entourent. Vous pouvez utiliser une action et dépenser 5 points de sorcellerie afin de puiser dans ce pouvoir et dégager une aura de paix dans un rayon de 18 mètres. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (avec les mêmes règles que si vous lanciez un sort requérant votre concentration), tous les alliés qui débutent leur tour dans la zone d'effet ne peuvent être *charmés*, *terrorisés* ou *empoisonnés* jusqu'à ce que l'aura se dissipe. De plus, tant que vous êtes sous l'effet de cette aura, vous pouvez lancer le sort mineur *flamme sacrée* en action bonus en dépensant 1 point de sorcellerie.

Lignée féerique

Les fées sont des créatures magiques étroitement liées à la nature, et votre pouvoir puise sa source dans leur magie, à travers votre sang ou celui de vos ancêtres. Les ensorceleurs de lignée féerique descendent de héros, lanceurs de sorts ou non, qui ont conclu des pactes avec une cour féerique ou ont vécu une idylle amoureuse et enchanteresse avec une créature féerique (dryade, satyre, nymphe, etc.). La magie conférée par cette lignée a pu rester dormante pendant plusieurs générations et se révéler soudainement. Cependant, la plupart du temps, lorsqu'un jeune enfant révèle brusquement des pouvoirs magiques étranges, ses parents soupçonnent le petit peuple d'avoir échangé leur nouveau-né avec un bâtard féerique. À tort ou à raison ?

Ancêtre féerique

Vous pouvez parler, lire et écrire en sylvain.

De plus, à chaque fois que vous faites un test de Charisme alors que vous interagissez avec des fées, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

Héritage féerique

Vous avez hérité de la beauté éthérée des fées. Dès le niveau 1, vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests de Charisme destinés à séduire ou charmer.

De plus, vous avez une affinité pour les armes de la forêt, au premier niveau vous acquérez la maîtrise de l'arc court et de la lance.

Magie féerique

La magie des fées est subtile et adaptable, vous apprenez une option de métamagie supplémentaire au niveau 6. De plus, vous gagnez 1 point de sorcellerie supplémentaire si vous connaissez au moins quatre sorts d'ensorceleur issus des écoles d'illusion ou d'enchantement. À partir de huit sorts, vous gagnez 1 nouveau point de sorcellerie supplémentaire pour un total de 2 et si vous connaissez douze sorts d'ensorceleur, issus des écoles d'illusion ou d'enchantement, vous gagnez encore un point de plus pour un total de 3 points de sorcellerie supplémentaires.

Charme intense

Au niveau 14, lorsque vous lancez un sort de l'école d'enchantement, vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir 1 point de sorcellerie que vous devez obligatoirement dépenser sur ce sort. Vous pouvez y ajouter d'autres points de sorcellerie que vous dépensez de façon ordinaire par une action bonus.

De plus, vous bénéficiez d'un *avantage* aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et les pouvoirs de charme ou d'enchantement.

Forme animale

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer le sort *formes animales* en dépensant 5 points de sorcellerie (aucun emplacement de sort n'est nécessaire). Toutefois, cette version particulière du sort n'affecte que vous-même et ne peut pas s'appliquer à d'autres cibles. Vous pouvez y mettre fin à tout moment en utilisant une action.

Lignée infernale

Votre magie innée est une résurgence de la magie fiélonne mêlée à votre sang ou à celui de vos ancêtres. Généralement, les ensorceleurs issus de cette origine peuvent retracer leur ascendance jusqu'à un puissant lanceur de sort des temps anciens qui a passé un pacte avec un démon ou un diable majeur. Plus rarement, cet ancêtre a eu une telle créature comme parent mais, bien que des exceptions existent, cela s'exprime alors habituellement par l'appartenance à la race des tieffelins. Bien entendu, les tieffelins eux-mêmes sont particulièrement adaptés à une telle lignée.

Ancêtre fiélon

Vous pouvez parler, lire et écrire en infernal ou en abyssal selon que votre lignée descende des démons ou des diables.

De plus, à chaque fois que vous faites un test de Charisme alors que vous interagissez avec des fiélons, votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

Résistance des fiélons

Au niveau 1, vous obtenez la résistance aux dégâts de poison et un *avantage* à tous les jets de sauvegarde pour résister au poison. Lorsque vous subissez l'état *empoisonné*, il dure deux fois moins longtemps.

En dépensant 1 point de sorcellerie et une action bonus, vous obtenez la résistance au dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.

Magie du sang

À partir du niveau 6, vous avez découvert que votre propre sang avait des propriétés magiques et que vous pouvez le sacrifier pour augmenter votre pouvoir. Vous pouvez utiliser une action bonus pour faire couler votre sang à l'aide d'une arme tranchante ou perforante, vous perdez 1d6 points de vie et vous gagnez immédiatement 1 point de sorcellerie que vous devez utiliser dans le même round. Vous pouvez sacrifier 1d6 points de vie supplémentaires pour chaque point de sorcellerie supplémentaire que vous souhaitez obtenir. Vous pouvez sacrifier de cette façon un nombre total de d6 égal au maximum à votre bonus de maîtrise entre deux repos courts ou longs.

Résistance supérieure

À mesure que la magie de votre lignée coule dans vos veines, elle fait émerger la résistance des fiélons aux agressions élémentaires. Au niveau 14, en dépensant 1point de sorcellerie et une action bonus, vous obtenez la résistance aux dégâts de feu, de foudre et de froid pendant un nombre de minutes égal à votre bonus de maîtrise.

Forme infernale

À partir du niveau 18, vous pouvez dépenser des points de sorcellerie et votre action pour prendre une forme infernale. Cette aptitude est équivalente au sort *changement de forme* (avec la nécessité de maintenir sa concentration), mais vous ne pouvez prendre la forme que de diables ou de démons. En fonction de votre lignée, vous devez choisir entre les diables et les démons au moment de l'acquisition de l'aptitude.

La transformation vous coûte un nombre de points de sorcellerie égal à l'indice de dangerosité du démon ou du diable choisi. Chaque fois que vous souhaitez changer de forme, vous devez à nouveau payer le coût en points de sorcellerie. Vous ne pouvez pas utiliser l'aptitude magie du sang lorsque vous êtes sous les effets de forme infernale.

Guerrier

« Voilà ce qu'on va faire.» Brunehilde Brisenclume se relève et jette au sol son grand sac à dos. La naine n'en aura plus besoin. Elle accroche son arbalète à sa ceinture, cale son écu en fer dans son dos et dégaine sa grande hache. « Vous allez m'ouvrir la porte de pierre qui donne sur le grand hall et la refermer derrière moi. Après, commencez à creuser ! Vous êtes des mineurs, après tout ! Peut-être ouvrirez-vous un passage vers une autre galerie pour mettre vos compagnes et vos enfants en sécurité. Je ne sais pas si vous allez y arriver. Je ne sais pas si je vais y arriver. Peut-être que les orcs sont plus nombreux que je ne le crois. Mais toutes ces questions me fatiguent. » Elle crache par terre. « Il est hors de question que la première hache du clan des Brisenclume meure à quatre pattes en train de creuser la roche ! Par la barbe de ma mère, ouvrez cette porte ! »

Les mineurs actionnent le mécanisme et l'immense disque de pierre qui barre le passage vers les ténèbres se met doucement à rouler. Brunhilde avance sans hésiter. Elle serre le poing puis commence à marteler son plastron d'acier pour marquer le rythme et entonne le chant de son clan, sa voix puissante résonnant dans les galeries de pierre de la forge abandonnée. Des hurlements bestiaux répondent au chant des Brisenclume, puis le disque de pierre se remet en place, ramenant le silence le plus total. Le chef mineur ordonne alors à ses nains de commencer à piquer la roche, à l'opposé de la porte. Les premiers se lèvent et entreprennent d'obéir sans trop y croire.

Quelques instants plus tard, avant le premier coup de pioche, le code antique des nains est frappé à la porte de pierre. Les mineurs se regardent, éberlués, et déclenchent le mécanisme. Le visage de Brunehilde apparaît, maculé de sang noir. « C'est bien ce que je pensais, ils n'étaient pas plus de vingt. Et parmi eux, aucun véritable guerrier. » Un grand éclat de rire secoue tout son corps…

Qu'est-ce qu'un guerrier ?

Un bûcheron qui lève sa hache pour défendre sa famille attaquée par une bande de pillard est un adversaire dangereux. Mais il n'est pas un guerrier. Un paysan enrôlé qui rejoint le ban de l'armée royale après quelques semaines de classes, une armure sur le dos et une lance dans la main est un soldat de sa Majesté. Mais il n'est pas un guerrier. Un guerrier est un combattant d'élite qui a passé de nombreuses années à apprendre l'art de la guerre, le maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armures. D'ailleurs, un membre de cette classe se reconnaît aussi à l'attention et au soin méticuleux qu'il porte à l'équipement de combat, armes et armures tout particulièrement, qu'il met un point d'honneur à entretenir lui-même.

Aucune autre classe ne regroupe en son sein une telle variété de profils. Toutes les races engendrent des guerriers qui utilisent des armes, des techniques et des stratégies complètement différentes. Certains ex-



cellent dans les armes à distance, ou avec un bouclier, ou encore avec une arme à deux mains… Certains sont des défenseurs d'exception, des brutes rudimentaires ou encore de véritables esthètes. Il n'existe pas de code d'honneur, de règles ou d'idéal pour cette classe. Des individus de moralités totalement opposées peuvent embrasser la carrière. Pourtant, une chose les unit tous. Il suffit d'ailleurs de quelques secondes à deux guerriers pris dans une mêlée pour se reconnaître : pour eux, le combat est plus qu'une profession, c'est un style de vie.

Le combat est le terrain d'expression de prédilection du guerrier. Ses points de vie élevés et ses capacités de classe l'avantagent particulièrement au sein de la mêlée. Même lorsqu'un guerrier s'est spécialisé dans une façon spécifique de combattre, il reste un combattant polyvalent qui s'adapte à n'importe quelle situation d'escarmouche. En général, il appartient à la première ligne d'un groupe d'aventuriers, le rempart qui protège les autres et le fer de lance porté au cœur de l'ennemi.

Créer un guerrier

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Qu'est-ce qui distingue votre guerrier des hommes ou des femmes d'épée ordinaires ? Qu'est-ce qui fait de lui un personnage différent du milicien de base ou du soldat moyen ? Quelle est sa force principale ?
- Comment a-t-il développé des techniques martiales d'élite ? Une école militaire ? Un maître d'armes ? De manière autodidacte ?
- Qu'est-ce qui l'a poussé à embrasser le feu du combat ? Les traditions familiales ? La nécessité d'une vie rude et cruelle ? L'orgueil ? L'addiction à l'adrénaline et aux sensations fortes ?
- Quel est le moteur de son envie de progresser dans son art ? L'ambition ? La gloire ? Les richesses ? Devenir seigneur de ses propres mains ? Tuer un ennemi ? La revanche ?

Aptitudes de classe

En tant que guerrier, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de guerrier après le niveau 1

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucuns
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Perception, Perspicacité et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- *(a)* une cotte de mailles ou *(b)* une armure de cuir, un arc long et vingt flèches
- *(a)* une arme de guerre et un bouclier ou *(b)* deux armes de guerre
- *(a)* une arbalète légère avec vingt carreaux ou *(b)* deux hachettes
- *(a)* un paquetage d'exploration souterraine ou *(b)* un paquetage d'explorateur

Style de combat

Vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Même si vous pouvez choisir un autre style plus tard, vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance.

Armes à deux mains

Quand vous faites 1 ou 2 avec un dé de dégâts pour une attaque avec une arme de corps-à-corps tenue à deux mains, vous pouvez lancer de nouveau le dé et vous devez utiliser ce second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1 ou d'un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou posséder la propriété polyvalente pour que vous puissiez bénéficier de cette aptitude.

Combat à deux armes

Quand vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Guerrier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Sursaut d'activité (x1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Amélioration de caractéristiques
7	+3	Aptitude d'archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Indomptable (x1)
10	+4	Aptitude d'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristiques
13	+5	Indomptable (x2)
14	+5	Amélioration de caractéristiques
15	+5	Aptitude d'archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristiques
17	+6	Sursaut d'activité (x2), Indomptable (x3)
18	+6	Aptitude d'archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Duel

Quand vous maniez une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme.

Protection

Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision attaque une cible autre que vous qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un *désavantage* à l'attaquant sur son jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier pour pouvoir utiliser cette aptitude.

Second souffle

Vous jouissez d'une réserve limitée d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser afin de vous protéger. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un repos court ou un repos long avant de l'utiliser de nouveau.

Sursaut d'activité

À partir du niveau 2, vous pouvez repousser vos propres limites pendant quelques instants. Lors de votre tour, vous pouvez faire une action supplémentaire en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un repos court ou un repos long avant de pouvoir l'utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l'utiliser deux fois avant d'avoir besoin de vous reposer, mais vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par tour.

Archétype martial

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui reflète votre style et vos techniques de combat. Vous trouverez à la fin de la section consacrée à cette classe une description des archétypes martiaux disponibles : champion, bretteur, défenseur et sorcelame. En fonction de votre archétype, vous aurez accès à différentes aptitudes aux niveaux 3, 7, 10, 15 et 18.

Amélioration de caractéristique

Quand vous atteignez les niveaux 4, 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action *attaquer* lors de votre tour.

Le nombre d'attaques que vous pouvez porter passe à trois quand vous atteignez le niveau 11, puis à quatre quand vous atteignez le niveau 20 de cette classe.

Indomptable

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde raté. Si vous choisissez d'utiliser cette aptitude, vous devez utiliser le résultat du second jet de dé. Vous ne pourrez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir terminé un repos long.

À partir du niveau 13, vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois entre deux repos longs et trois fois à partir du niveau 17.

Archétypes martiaux

Chaque guerrier a sa propre approche du combat et de la façon de se perfectionner. L'archétype martial que vous choisissez reflète votre propre vision du combat.

Champion

Le champion se concentre sur le développement de la force physique brute perfectionnée pour en faire une arme mortelle. Ceux qui adoptent cet archétype associent entraînement rigoureux avec excellence physique afin de porter des coups dévastateurs.

Critique amélioré

Dès que vous choisissez cet archétype au niveau 3, lorsque vous attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.

Athlète remarquable

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'entier supérieur) à tout test de Force, Dextérité ou Constitution qui n'utilise pas déjà ce bonus.

De plus, quand vous faites un saut en longueur avec élan, la distance à laquelle vous pouvez sauter est augmentée de 0,30 m × votre modificateur de Force.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir un deuxième style de combat.

Critique supérieur

À partir du niveau 15, dès lors que vous attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 18 à 20.

Survivant

Au niveau 18, vous avez atteint le summum de votre endurance en combat. Si, au début de votre tour, il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie, vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution. Vous ne pouvez pas bénéficier de cette aptitude si vous êtes réduit à 0 point de vie.

Bretteur

Le bretteur est un guerrier qui compte sur la précision et la vitesse de ses attaques plutôt que sur sa force et la taille de son arme. Parfois aussi nommé duelliste, escrimeur ou encore spadassin, selon sa fonction ou sa philosophie du combat, cet archétype porte une armure légère afin de conserver assez de mobilité et de rapidité. Son style de combat peut être flamboyant et acrobatique ou, au contraire, efficace et sans fioriture, mais dans tous les cas son art a pour objectif d'atteindre les organes vitaux de sa cible avec une précision chirurgicale.

Jeu de jambes

À partir du niveau 3, vous gagnez la maîtrise des sauvegardes de Dextérité.

Feinte

Au niveau 7, lorsque vous effectuez une attaque de corps-à-corps avec une arme qui dispose de la propriété finesse, vous pouvez choisir de subir un *désavantage* sur cette attaque pour obtenir un *avantage* sur une autre attaque contre la même cible et dans le même tour.

Frappe chirurgicale

Au niveau 10, vous êtes passé maître dans l'art de viser les points vitaux de vos adversaires. Lorsque vous réussissez une attaque de corps-à-corps, pour laquelle vous aviez un *avantage*, avec une arme qui dispose de la propriété finesse, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux dégâts infligés par cette attaque.

Parade

Votre lame est à la fois votre arme et votre meilleure armure. Au niveau 15, vous pouvez ajouter +5 à votre CA contre une unique attaque au corps-à-corps qui

devrait vous toucher à ce round. Vous devez voir votre agresseur, ne pas être *surpris* ni *neutralisé* et manier une arme de corps à corps dotée de la propriété finesse pour pouvoir parer de cette façon

Riposte

À partir du niveau 18, une fois par round, lorsque vous utilisez avec succès votre aptitude de parade ou qu'un adversaire vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez lui infliger les dégâts de l'arme que vous avez en main comme si vous aviez réussi une attaque contre lui (cette arme doit être dotée de la propriété finesse).

De plus, à chaque fois que vous utilisez votre aptitude de frappe chirurgicale, vous pouvez choisir d'ignorer la résistance qui s'appliquait aux dégâts de votre attaque au lieu d'ajouter votre bonus de maîtrise.

Défenseur

Généralement revêtu d'une lourde armure, le défenseur est un spécialiste de la protection, un garde du corps et un guerrier très résistant. Il est capable de gérer les créatures dans une mêlée de façon à ce qu'elles restent à son contact et ne puissent pas atteindre ses alliés. Ce type de guerrier devient rapidement le meilleur ami de tous ses compagnons d'aventure, mais il exige une certaine maîtrise tactique et une coordination de l'ensemble du groupe pour être efficace.

Bloquer un adversaire

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser une réaction pour empêcher un ou plusieurs adversaires au corps-à-corps de se déplacer, dès que l'un d'eux annonce son intention de le faire. Vous pouvez bloquer simultanément un nombre d'adversaires à votre contact égal à votre bonus de maîtrise divisé par deux. Chaque adversaire doit faire un jet de sauvegarde de Force (DD = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force) ou être obligé de rester à moins de 1,50 mètre de vous jusqu'à votre prochain tour tant que vous ne vous déplacez pas.

Garde du corps

Au niveau 7, lorsqu'une créature attaque un allié situé à moins de 1,50 mètre de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir la cible de l'attaque à sa place. Cette aptitude fonctionne pour tout type d'attaque qui nécessite un jet d'attaque (au corps-à-corps, à distance ou par sort). Vous devez annoncer votre intention avant que le résultat de l'attaque soit connu. Si l'attaque vous inflige des dégâts, vous obtenez la résistance à ces dégâts.

Posture défensive

Même lorsque vous adoptez une attitude défensive, vous restez dangereux. Également au niveau 7, lorsque vous utilisez l'action *esquiver*, vous pouvez faire une attaque au corps-à-corps en action bonus.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir un deuxième style de combat parmi défense ou protection. De plus, vos réflexes incroyables vous permettent d'utiliser une de vos aptitudes parmi bloquer un adversaire et garde du corps au moment de votre choix dans le round, sans utiliser de réaction. Vous pouvez normalement utiliser votre réaction pour tout autre usage légal au même round, cela vous permet éventuellement une seconde utilisation d'une de ces aptitudes.

Tête de fer

À partir du niveau 15, lorsque vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour résister à un sort ou un pouvoir qui permet de diviser les dégâts par deux en cas de réussite (comme une *boule de feu* ou le souffle d'un dragon) et si vous portez une armure intermédiaire ou lourde, vous pouvez le remplacer par un jet de sauvegarde de Constitution. De plus, lorsque vous portez une armure lourde, vous êtes immunisé aux effets des attaques les plus dévastatrices : lorsque vous subissez un coup critique, vous subissez seulement les effets d'une attaque normale.

Enfin, lorsque vous utilisez l'aptitude bloquer un adversaire, vous pouvez désormais dépenser une action bonus pour imposer un *désavantage* au jet de sauvegarde de l'un de vos adversaires.

Résistance surhumaine

À partir du niveau 18, lorsque vous n'avez pas plus de la moitié de vos points de vie, vous gagnez les bénéfices suivants :

» La résistance aux dégâts tranchants, perçants et contondants si vous portez une armure lourde.
» La résistance aux dégâts tranchants, perçants et contondants non magiques si vous portez une armure intermédiaire.

Sorcelame

La magie est présente partout de façon diffuse, dans chaque être, dans chaque chose. À travers l'exercice de leur art guerrier, certains combattants réussissent à prendre conscience que l'étincelle de magie est intimement liée au sang, au corps et à la vie de chaque créature. Que ce soit grâce à l'enseignement d'un maître ou que cette aptitude dormait déjà au plus profond de leur sang, ils développent alors des techniques de combat spécifiques qui leur permettent d'absorber l'étincelle de magie des créatures qu'ils réussissent à vaincre. Ils utilisent ensuite des chorégraphies martiales complexes qui leurs permettent de libérer cette magie sous forme de sorts. Ces guerriers suivent un chemin long et complexe, mais au final, ceux qui réussissent à

s'astreindre à la discipline nécessaire deviennent des adversaires redoutables, imprévisibles et particulièrement polyvalents.

Initié

Vous obtenez un nombre de points de sorcellerie égal à votre niveau, soit 3 points de sorcellerie au niveau 3. Vous pouvez apprendre et lancer des sorts dont le coût en point de sorcellerie est au maximum égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez tous vos points de sorcellerie après avoir terminé un repos long.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez un nombre de points de sorcellerie indiqué dans le tableau ci-dessous (et limité à votre bonus de maîtrise). Par exemple, un guerrier de niveau 8 possède un bonus de maîtrise de +3, il peut donc lancer des sorts de niveau 2 qui lui coûtent 3 points de sorcellerie chacun ou des sorts de niveau 1 qui lui en coûtent 2. Au total, chaque jour, entre deux repos longs, il peut dépenser 8 points de sorcellerie.

Niveau de sort	Coût en points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6

Au niveau 3, vous connaissez deux tours de magie et deux sorts de niveau 1 de la liste de sorts d'ensorceleur. À chaque fois que vous gagnez un niveau pair (4, 6, etc.), vous apprenez un nouveau sort d'ensorceleur (mais pas un tour de magie) d'un niveau que vous êtes en mesure de lancer.

Incantations

Tout comme l'ensorceleur, votre magie coule dans vos veines et elle est basée sur la force de votre ego.

Difficulté des jets de sauvegarde = 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts = bonus de maîtrise + modificateur de Charisme

Vous pouvez utiliser une arme de corps-à-corps comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur.

Drain d'énergie

La magie est présente en chaque être que vous combattez, proportionnelle à sa puissance, et lorsque vous portez un coup mortel à un adversaire, cette énergie s'en échappe au même titre que son âme. Également au niveau 3, vous avez appris à capter cette énergie.

Lorsque vous réalisez une attaque de corps-à-corps qui réduit un adversaire à 0 point de vie et que ce coup lui est fatal, vous pouvez utiliser votre réaction pour déclencher cette aptitude. Dans ce cas, à votre prochain tour, la magie de votre victime s'échappe de celle-ci sous forme d'éclairs qui vous frappent et ricochent autour d'elle dans un rayon de 6 mètres. Ces éclairs infligent à toutes les créatures dans la zone 1d6 points de dégâts de foudre par point de l'indice de dangerosité de la créature (ID). Chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour annuler complètement les dégâts. Lorsque les éclairs vous frappent (vous devez rester dans la zone d'effet), vous ne perdez aucun point de vie, mais vous êtes *neutralisé* durant votre tour et vous récupérez 1 point de sorcellerie par tranche de 10 points de dégâts que vous auriez reçus des éclairs.

Si l'indice de dangerosité de la créature est inférieur à 1, il s'agit en fait plutôt de modestes étincelles sans danger qui ne vous rapportent aucun point de sorcellerie. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Frappe des arcanes

À partir du niveau 7, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie et une action bonus pour charger votre arme de l'énergie de la magie. Vous ajoutez 1d4 dégâts de force à tous vos jets de dégâts avec cette arme pendant ce round. Les dégâts infligés avec l'arme sont considérés comme des dégâts magiques lorsque vous êtes confronté à des résistances ou des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques Si vous utilisez, dans le même round, la capacité Sursaut d'activité, vous devez dépenser 1 point de sorcellerie supplémentaire afin de bénéficier de cette capacité.

Résistance des arcanes

Au niveau 10, vous pouvez dépenser votre réaction et 1 point de sorcellerie pour obtenir un *avantage* à un jet de sauvegarde de votre choix contre un sort ou un effet magique.

À ce niveau, en plus du sort que vous apprenez normalement, vous apprenez un troisième tour de magie de la liste d'ensorceleur.

Frappe des arcanes majeure

À partir du niveau 15, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie et une action bonus pour charger votre arme de l'énergie de la magie. Vous ajoutez 2d4 dégâts de force à tous vos jets de dégât avec cette arme pendant ce round Si vous utilisez, dans le même round, la capacité Sursaut d'activité, vous devez dépenser 2 points de sorcellerie supplémentaire afin de bénéficier de cette capacité.

Sort rapide

Lorsque vous atteignez le niveau 18, vous pouvez lancer un sort dont le temps d'incantation est normalement d'une action en utilisant une action bonus. Le coût en points de sorcellerie est doublé. Vous pouvez utiliser un tour de magie de cette façon en dépensant 1 point de sorcellerie.

À ce niveau, en plus du sort que vous apprenez normalement, vous apprenez un quatrième tour de magie de la liste d'ensorceleur.



Magicien

Il y a déjà plusieurs badauds, le nez en l'air, au pied du grand donjon. Sur la terrasse, plusieurs dizaines de mètres plus haut, le combat fait rage entre les assassins et la garde rapprochée du Duc, acculée. Les compagnons de Kirell-Râ sont déjà dans l'escalier. La magicienne arrive sur les lieux et évalue la situation. Elle savait le danger imminent, mais l'attaque est venue de l'intérieur du château. Au moment où elle s'apprête à commencer l'incantation d'un sort de vol pour aller porter secours aux siens sur la terrasse, elle voit avec effroi la silhouette de son seigneur, en armure lourde, qui bascule dans le vide.

Tout va très vite, mais l'esprit de Kirell-Râ est affûté comme une lame. Une souplesse mentale exceptionnelle lui permet immédiatement d'incanter un nouveau sortilège. Elle murmure aussi vite que possible, prenant soin toutefois d'articuler parfaitement chaque syllabe d'une formule alambiquée dans une langue inconnue. Aucune erreur n'est possible. À chaque mouvement de ses lèvres, le Duc prend de la vitesse, se rapproche des pavés et d'un destin tragique. Le bras gauche de la magicienne s'agite en cadence avec sa récitation, à une vitesse prodigieuse.

Des cris de désespoir retentissent déjà dans la foule. Enfin, elle ouvre la main. Au même moment, la chute du Duc ralentit puis se fige en douceur à un mètre du sol. La tieffeline opère une rotation de la main. Le seigneur suit ce mouvement et se retrouve de nouveau les pieds en bas et la tête en l'air. Il semble complètement déboussolé. Kirell-Râ le dépose délicatement à côté d'elle et passe un bras autour de ses épaules pour le soutenir au moment où il touche le sol. Autour d'elle, les gens sont stupéfaits et la regardent, bouche bée.

Qu'est-ce qu'un magicien ?

Être un magicien ne renvoie pas à une façon de voir le monde ou les autres, une inclinaison morale ou une façon de se comporter. Être un magicien, c'est partager une méthode de travail, d'études, le nez plongé dans les livres et les laboratoires. L'apprentissage pour être capable de déchiffrer puis de maîtriser les formules, la gestuelle et les composantes nécessaires à l'invocation de sortilèges est long, fastidieux et s'adresse uniquement aux esprits les plus brillants et les plus laborieux. De plus, ces secrets sont jalousement gardés par ceux qui les ont appris. Des individus très différents servant des objectifs parfois totalement opposés utilisent les mêmes sortilèges. Une *boule de feu* peut sauver la vie de villageois sans défense en détruisant la horde de morts-vivants qui sort du cimetière, mais le même sort aurait pu servir à condamner ces innocents. La magie n'est qu'un instrument.

Un magicien est capable de modeler les énergies magiques qui parcourent le monde pour leur donner des formes très diverses. Attaques foudroyantes, illusions subtiles, invocations mystérieuses, ouverture de fenêtres sur des mondes inconnus, il n'existe en théorie aucune limite au pouvoir des mages, qui sont capables à haut niveau de véritables prodiges.

Un magicien ne reçoit pas son pouvoir d'un don inné comme l'ensorceleur ou par les grâces d'une entité comme le sorcier. Pour lui, les sortilèges, couchés dans des grimoires ou sur des parchemins, sont les plus fabuleux des trésors et sa motivation principale pour partir à l'aventure. L'espoir de découvrir des secrets oubliés de tous, en particulier de leurs pairs, est ce qui fait en général avancer les magiciens. Au sein d'un groupe d'aventuriers, le magicien est un atout majeur mais fragile. Il possède peu de points de vie, son équipement ne le protège pas beaucoup, mais ses sorts variés et puissants peuvent renverser des situations mal embarquées.

Créer un magicien

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Qu'est-ce qui a placé votre personnage sur la voie des études de la magie ? Tradition familiale ? Des prédispositions, des études lettrées brillantes ? Un événement particulier qui explique cette vocation ? Un don particulier ? Un mentor ou un modèle ont marqué la jeunesse de votre PJ ?
- Quelle a été la formation du personnage ? Classique au sein d'une académie ? Pragmatique, sur le terrain ? Avec un maître à la philosophie et aux méthodes particulières ?
- Qu'est-ce qui a poussé votre personnage à quitter ses études pour s'aventurer sur les chantiers périlleux de l'aventure ? L'ambition ? L'envie de pouvoir et de domination ? La curiosité ? Une cause juste ? Un ami dans le besoin ? La vengeance ? La piste d'un secret oublié ?

Aptitudes de classe

En tant que magicien, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien

Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau de magicien après le niveau 1

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : dagues, fléchettes, frondes, bâtons, arbalètes légères

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Perspicacité et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- *(a)* un bâton ou *(b)* une dague
- *(a)* une sacoche à composantes ou *(b)* un focaliseur arcanique
- *(a)* un paquetage d'érudit ou *(b)* un paquetage d'explorateur
- un grimoire

Incantations

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire contenant des sorts qui ne sont qu'un premier pas vers la véritable puissance.

Magicien

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Emplacement de sorts par niveau de sort								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, Restauration magique	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	_	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	_	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	_	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	_	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	_	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	_	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	_	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez trois tours de magie de votre choix que vous choisissez dans la liste des sorts de magicien. Vous pouvez apprendre d'autres tours de magie de magicien à certains niveaux, comme vous pouvez le voir dans le tableau d'évolution du magicien, dans la colonne tours de magie connus.

Grimoire

Au niveau 1, votre grimoire contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. C'est dans votre grimoire que se trouvent tous les sorts que vous connaissez, à la différence des tours de magie, que vous avez mémorisés.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du magicien vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Pour lancer un sort de magicien, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous ces emplacements après un repos long.

Choisissez dans la liste de sorts de magicien des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 3, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur d'Intelligence de 16, votre liste de sorts peut compter six sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *projectile magique*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sorts de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de magicien vous demande de passer du temps à étudier votre grimoire et mémoriser les incantations et les gestes que vous devez faire afin de lancer vos sorts : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de magicien est l'Intelligence, car c'est grâce à des études approfondies et en faisant appel à vos capacités de mémorisation que vous avez appris vos sorts. Vous utilisez votre Intelligence dès qu'un sort de magicien vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence quand vous calculez le jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer un sort de magicien que vous connaissez sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède le sous-type rituel et que ce sort se trouve dans votre grimoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir préparé ce sort.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Apprendre des sorts de niveau 1 et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans la classe de magicien, vous pouvez ajouter gratuitement deux sorts de magicien de votre choix dans votre grimoire. Vous ne pouvez cependant choisir que des sorts que vous pouvez lancer grâce à vos emplacements de sorts, ainsi que vous pouvez le voir dans le tableau d'évolution du magicien. Lors de vos aventures, vous pouvez trouver de nouveaux sorts à copier dans votre grimoire (voir encadré page suivante).

Restauration magique

Vous avez appris comment regagner une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. Une fois par jour, à la fin d'un repos court, vous pouvez choisir de récupérer des emplacements de sorts utilisés. Le niveau total de ces emplacements de sorts doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi à l'entier supérieur) et vous ne pouvez pas récupérer d'emplacement de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts, soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sorts de niveau 1.

Tradition arcanique

Quand vous atteignez le niveau 2, vous choisissez une tradition arcanique qui définit votre manière de pratiquer la magie. Les traditions disponibles sont celles de l'académicien, de l'arpenteur, de l'élémentaliste et de l'éminence grise.

Votre tradition vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières quand vous la choisissez au niveau 2, puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, vous avez acquis une telle maîtrise de certains sorts que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 dans votre grimoire. Quand ils sont préparés, vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans avoir à utiliser d'emplacement de sort. Si vous voulez les lancer à un niveau supérieur, vous devez par contre utiliser un emplacement de sort.

Vous pouvez échanger l'un de ces sorts ou les deux pour des sorts de même niveau en passant 8 heures à étudier.

Sorts de prédilection

Quand vous atteignez le niveau 20, vous maîtrisez deux puissants sorts que vous pouvez lancer très facile-

ment. Choisissez deux sorts de niveau 3 dans votre grimoire, qui deviendront vos sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours considérés comme préparés mais ne sont pas comptabilisés dans votre nombre de sorts préparés. Vous pouvez lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans utiliser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez lancé un de ces sorts ou les deux, vous ne pouvez pas les relancer gratuitement tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou un repos long.

Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous êtes soumis à la règle normale et devez utiliser un emplacement de sort.

Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est une pratique très ancienne, qui remonte à l'époque où les mortels ont été pour la première fois confrontés à la magie. C'est un fait clairement établi dans les univers fantastiques, et de nombreux groupes se sont consacrés à l'étude de cette discipline complexe.

Les traditions arcaniques les plus courantes du multivers gravitent autour des écoles de magie. En effet, à travers les âges, les magiciens ont répertorié des milliers de sorts qu'ils ont classés en huit catégories appelées des écoles. Il arrive parfois que ces domaines d'étude traditionnels deviennent littéralement des écoles, et un magicien peut étudier dans l'école d'illusion pendant que, de l'autre côté de la ville, un autre étudiera dans l'école d'enchantement. Dans d'autres institutions, les écoles sont plutôt considérées comme des départements académiques, avec des facultés rivales qui entrent en compétition pour attirer les étudiants et obtenir des financements. Et même les magiciens qui forment des apprentis dans la solitude de leurs tours se servent de cette division de la magie en écoles comme d'un outil pédagogique, dans la mesure où les sorts de chaque école nécessitent de maîtriser des techniques qui leur sont propres.

Académicien

L'académicien a suivi le cursus classique d'étude, ce qui lui permet de se spécialiser très tôt dans l'une des huit écoles de magie – abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation – afin d'y exceller.

Magie académique

Au niveau 2, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau, vous inscrivez dans votre grimoire et vous apprenez un sort supplémentaire qui doit être issu de votre école. Lorsque vous obtenez l'aptitude maîtrise des sorts (au niveau 18), vous devez choisir des sorts de votre école. Lorsque vous obtenez l'aptitude sorts de prédilection (au niveau 20), vous devez choisir au moins un sort de votre école.

Votre grimoire

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire au fur et à mesure de votre progression sont le reflet des recherches arcaniques que vous menez ainsi que de vos découvertes sur la nature du multivers. Néanmoins, vous pouvez découvrir d'autres sorts au cours de vos aventures. Vous pouvez par exemple découvrir un sort noté sur un parchemin dans le coffre d'un magicien maléfique, ou un grimoire poussiéreux dans une antique bibliothèque.

Copier un sort dans le grimoire. Quand vous trouvez un sort de magicien de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez le copier dans votre grimoire si, d'une part, son niveau vous permet de le préparer et, d'autre part, vous avez assez de temps devant vous pour le déchiffrer et le copier.

Copier un sort dans votre grimoire implique de reproduire la forme générale de ce sort, puis de déchiffrer le code unique utilisé par le magicien qui l'a écrit. Vous devez ensuite pratiquer le sort jusqu'à ce que vous compreniez les sons ou les gestes nécessaires pour le lancer, puis le retranscrire dans votre grimoire en utilisant votre propre code.

Pour chaque niveau de sort, le processus de transcription vous prend 2 heures et vous coûte 50 po. Ce coût correspond au prix des composantes matérielles que vous utilisez pour faire les expériences qui vous permettent de maîtriser le sort, ainsi que des encres raffinées que vous utilisez pour l'écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent requis, vous pouvez préparer ce sort comme n'importe quel autre qui se trouve dans votre grimoire.

Remplacer votre grimoire. Vous pouvez copier un sort qui se trouve dans votre grimoire sur un autre grimoire, par exemple si vous voulez en faire une copie par sécurité. Le processus est le même que quand vous copiez un nouveau sort dans votre grimoire, mais plus rapide et plus simple dans la mesure où le sort est écrit dans votre propre code et que vous le connaissez déjà. Pour chaque niveau de sort, le processus de copie vous demande seulement 1 heure et 10 po.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez utiliser le même processus pour transcrire les sorts que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Afin de compléter votre grimoire, vous devrez trouver de nouveaux sorts en suivant la voie normale. C'est pour cette raison que de nombreux magiciens conservent des copies de leur grimoire dans des endroits sûrs.

L'apparence de votre grimoire. Votre grimoire est une compilation unique de sorts avec ses propres enluminures et notes dans la marge. Il peut se présenter sous la forme d'un livre simple et fonctionnel avec une reliure de cuir donné par votre maître, ou comme un tome à la tranche dorée que vous avez trouvé dans une antique bibliothèque, ou encore simplement un ensemble épars de notes réunies à la va-vite après la perte de votre précédent grimoire suite à une mésaventure.

Spécialisation

Dès le niveau 2, vous obtenez une aptitude qui dépend de votre école.

Abjuration : Résistance. Vous gagnez la résistance à un type d'énergie de votre choix : feu, froid, foudre, force, nécrotique, acide, radiance.

Invocation : Aura d'invocateur. Toutes les créatures invoquées ou issues d'un autre plan (comme les démons) subissent un *désavantage* pour vous attaquer au corps-à-corps.

Divination : Intuition du devin. Vous obtenez un *avantage* en initiative. En dépensant une réaction, vous pouvez conférer un *avantage* à un test à un allié en vue. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Enchantement : Sommation. Vous apprenez le sort *injonction*. Vous êtes capables de le lancer en utilisant une réaction. Vous n'avez pas besoin de dépenser d'emplacement de sort pour le lancer. Vous devez effectuer un repos long ou un repos court avant de pouvoir le lancer à nouveau.

Évocation : Maîtrise des éléments. Vous pouvez changer une énergie pour une autre lorsqu'il s'agit d'un sort infligeant des dégâts de feu, de froid ou de foudre.

Illusion : Image rémanente. Lorsque vous cessez de vous concentrer sur un sort d'illusion, il continue à produire son effet pendant encore un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise. Si vous réalisez une action qui met fin au sort pour une raison indépendante de la concentration, il cesse d'agir normalement.

Nécromancie : Vampire des âmes. À chaque fois qu'une créature meurt à moins de 10 mètres de vous, vous récupérez autant de points de vie que son indice de dangerosité. Vous ne pouvez dépasser votre maximum de points de vie de cette façon. Vous ne récupérez aucun point de vie si la créature est un mort-vivant ou une créature artificielle.

Transmutation : Amélioration. Vous apprenez le sort *amélioration de caractéristique* et pouvez le lancer sans dépenser d'emplacement, tout en étant considéré comme utilisant un emplacement de niveau égal à votre bonus de maîtrise (par exemple, au niveau 10 de magicien, vous le lancez comme avec un emplacement de niveau 4 et affectez trois cibles). Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Expertise

Lorsque vous atteignez le niveau 6, vous êtes devenu un expert de votre école de magie, ainsi dissiper ou résister aux sorts de cette école vous est plus facile que pour tout autre magicien. Vous obtenez un *avantage* lorsque vous faites un test d'Intelligence pour dissiper ou contrer un sort de votre école. Vous obtenez un *avantage* aux jets de sauvegarde que vous faites pour résister aux sorts de votre propre école, sauf si le lanceur est lui aussi un spécialiste de cette école.

Maîtrise

Au niveau 10, vous obtenez une nouvelle aptitude qui dépend de votre école.

Abjuration : Champs d'énergie. Lorsque vous êtes la cible d'un sort de niveau 3 ou inférieur, vous obtenez au choix un *avantage* à la sauvegarde ou une résistance aux dégâts du sort.

Invocation : Invocation tenace. Vos sorts de invocation sont plus difficiles à dissiper, ils nécessitent un test d'Intelligence réussi quel que soit leur niveau. Ceux de niveau 4 et supérieur imposent un *désavantage* au test. De plus, les créatures que vous invoquez obtiennent 2 points de vie temporaires par niveau du sort.

Divination : Prédiction. Vous invoquez une vision du futur proche dont vous partagez la conscience avec vos alliés. Tous vos alliés jusqu'à une distance de 9 mètres bénéficient d'un *avantage* à leurs tests et leurs ennemis d'un *désavantage* pour les attaquer (sorts, attaques au corps-à-corps ou à distance) pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir invoquer une nouvelle vision.

Enchantement : Présence envoûtante. Si vous n'avez pas attaqué une créature, lorsque celle-ci vous attaque, elle doit auparavant réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou perdre son action à ce tour. Le DD est égal à celui de vos sorts de magicien. Au round suivant, elle peut vous attaquer normalement. Cette aptitude n'affecte pas les créatures qui ne peuvent être *charmées*.

Évocation : Sorts puissants. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux dégâts des sorts d'évocation. Si votre sort affecte plusieurs cibles, votre bonus de maîtrise ne s'applique qu'à une seule cible de votre choix. Si votre sort inflige des dégâts durant plusieurs rounds, votre bonus de dégât ne s'applique qu'au premier round.

Illusion : Sort illusoire. Vous pouvez lancer un sort de l'école d'évocation ou de conjuration que vous connaissez sous forme d'illusion (mais il garde son école d'origine). Les dégâts infligés sont de type psychique, mais les cibles pensent qu'il s'agit du type de dégâts approprié au sort imité. Un allié ou une créature prévenue de la nature de l'illusion obtient une résistance aux dégâts du sort.

Nécromancie : Réanimation spontanée. Lorsque vous tuez un humanoïde de taille moyenne ou petite avec un sort, lancez un d12 (ou un d6 s'il s'agit d'un sort de nécromancie). Si le résultat est inférieur ou égal au niveau du sort, utilisez une réaction et la créature se relève sous la forme d'un zombie qui vous sert pendant 24 heures. Au bout de ce laps de temps, elle redevient un cadavre inerte.

Transmutation : Élixir. Vous pouvez lancer un sort de transmutation sur un liquide. Ce liquide reste actif pendant 1 heure. Toute créature qui le boit bénéficie des effets du sort comme s'il était lancé par le créateur de la potion, toutefois c'est celui qui la boit qui doit maintenir

la concentration si le sort le nécessite. Une créature qui boit un second élixir alors que le premier est encore actif subit 2d6 dégâts et annule le premier effet.

Haute maîtrise

Au niveau 14, vous obtenez les aptitudes suivantes :

Sans effort. Le magicien peut maintenir actif un sort de son école de magie nécessitant une concentration en dépensant une action bonus à chaque tour. Ce sort ne nécessite aucune concentration tant que vous dépensez une action bonus à chaque round sans interruption. Il ne cesse que lorsqu'il arrive à terme, si vous le décidez ou si vous êtes *inconscient* ou mort. Vous pouvez maintenir la concentration d'un autre sort normalement en parallèle.

Incantation rapide. À votre tour, vous pouvez dépenser une action bonus pour lancer un sort de votre école ayant un temps d'incantation d'une action.. Ce sort utilise un emplacement de sort d'un niveau supérieur à son niveau normal. Vous ne pouvez toujours lancer qu'un seul sort par round, à moins que vous n'utilisiez votre action pour lancer un sort mineur comme cela est précisé page 307, du chapitre 11 *Lancer des sorts*.

Sorts supérieurs. Lorsque vous lancez un sort de votre école qui utilise un emplacement de sort de niveau 3 ou inférieur, vous imposez un *désavantage* au jet de sauvegarde des cibles.

Arpenteur

L'arpenteur est un magicien dont la formation n'est pas aussi théorique que celle de son illustre confrère issu de l'académie. Moins spécialisé, il maîtrise quelques compétences utiles à la vie d'aventurier. Une fois sa formation initiale terminée, il ne peut compter sur les ressources d'une école de magie pour continuer à progresser et doit parcourir le monde pour nourrir son art. Les arpenteurs sont souvent des mages ambulants qui parcourent le pays pour étudier les légendes locales et faire profiter les villages qu'ils traversent de spectacles pyrotechniques. Mais cet intérêt pour les légendes cache souvent une double vie d'explorateur qui leur permet de trouver et de déchiffrer d'antiques formules magiques cachées au cœur de ruines oubliées.

Endurci

Dès le niveau 2, vous êtes habitué à la vie en plein air et à affronter les dangers du monde. Vous pouvez choisir une compétence que vous maîtrisez désormais parmi Athlétisme, Discrétion, Nature, Perception ou Survie. De plus, vous choisissez comme arme de prédilection n'importe quelle arme de corps-à-corps qui n'a pas les propriétés lourde ou à deux mains. Vous obtenez la maîtrise de cette arme, et lorsque vous tenez votre arme de prédilection, vous bénéficiez en permanence du sort d'*armure de mage*.

Aguerri

Les chemins que vous parcourez sont rarement sans danger et vous en savez plus sur l'art de vous défendre que n'importe quel autre magicien. Au niveau 6, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un tour de magie, vous pouvez faire une attaque avec votre arme de prédilection en utilisant une action bonus. De plus, vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution.

Incantation réflexe

Vous avez appris à réagir instinctivement et à utiliser la magie en un clin d'œil lorsque votre vie est menacée. À partir du niveau 10, lorsque vous êtes la cible d'une attaque au corps-à-corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un sort dont le temps d'incantation ne dépasse pas une action. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude. Vous ne pouvez toujours lancer qu'un seul sort par round, à l'exception d'un tour de magie.

Magie confinée

Également au niveau 10, vous avez pris l'habitude d'utiliser votre magie au plus profond d'étroits souterrains et vous savez rester efficace en milieu confiné. Lorsque vous lancez un sort de zone (comme une *boule de feu*), vous pouvez utiliser une action bonus pour réduire son rayon d'action de moitié (ou la taille des côtés pour une surface conique, rectangulaire ou cubique).

Ressources insoupçonnées

Vous êtes toujours capable de récupérer quelques forces pour pratiquer la magie, pour peu que vous ayez un peu de temps pour vous reposer. Dès le niveau 14, après avoir terminé un repos court, si vous n'avez plus aucun sort disponible, vous obtenez cinq niveaux de sorts. Vous pouvez dépenser ces niveaux en un ou plusieurs sorts selon n'importe quelle combinaison de sorts dont la somme des niveaux ne dépasse pas cinq.

Vous obtenez la maîtrise d'une nouvelle compétence de la liste proposée au niveau 2.

Élémentaliste

Vous méprisez le cadre des écoles de magie structuralistes et leurs théories académiques en faveur d'une compréhension naturaliste et globale de la magie. Vos sorts impliquent les quatre éléments primaires que sont l'air, l'eau, la terre et le feu, que vous pliez à votre volonté. Les autres magiciens vous évitent, car ils considèrent les élémentalistes comme impétueux et destructeurs. Ainsi pratiquez-vous votre art dans des lieux isolés ou secrets, ou au sein de cultes de divinités élémentaires. Pourtant, la magie élémentaire n'est pas très différente

de la magie des écoles traditionnelles, et son utilisation peut être aussi bénéfique que néfaste.

Lorsque vous choisissez cette voie au niveau 2, vous déterminez quel est votre élément de prédilection : l'air, l'eau, le feu ou la terre. Ce choix va façonner votre identité et influencer les autres étapes de votre carrière.

Air. Vous manipulez les forces du vent, du ciel, des nuages et des éclairs pour semer la confusion et la destruction chez vos ennemis tout en volant dans les airs. Vous vous sentez plus à l'aise dans les grands espaces et dans les lieux où l'air circule, plutôt qu'enfermé, un toit au-dessus de votre tête. Les élémentalistes de l'air répugnent généralement à utiliser les sorts liés à l'élément de la terre, trop immobile et rigide, face à l'air qui est changeant et en perpétuel mouvement.

Eau. Vous maîtrisez l'élément le plus subtil et le plus malléable des quatre éléments. L'eau peut être transformée aussi bien en glace qu'en brouillard ou en vapeur. Vous pouvez ainsi écraser vos ennemis sous d'immenses vagues ou éroder leurs forces petit à petit. Plutôt attiré par l'eau en mouvement, l'océan, les torrents et rivières sont vos lieux de prédilection. De façon générale, vous n'aimez pas utiliser les pouvoirs du feu qui dissipent l'eau contenue dans tout ce qu'il affecte.

Feu. Vous êtes le maître de l'élément le plus spectaculaire et le plus destructeur de tous. Vous voyez autour de vous un monde destiné à brûler, et vous pouvez manipuler ce feu pour qu'il consume vos ennemis. Vous avez également appris que le feu peut purifier et protéger s'il est bien contrôlé. Les élémentalistes du feu méprisent généralement les pouvoirs de l'eau qui, le plus souvent, apaisent et refroidissent.

Terre. Vous domptez le pouvoir de la terre qui vous entoure, solide et implacable. Le sol tremble sur une simple commande, un nuage d'acide surgit du sol, de la terre se matérialise pour ensevelir vos adversaires. Vous apprenez à la façonner, à la briser et à la soumettre à votre volonté. Vous pouvez l'utiliser pour vous défendre ou la soulever pour écraser vos ennemis. L'air étant l'antithèse de la terre, vous ne préférez pas employer des sorts s'appuyant sur cet élément.

Spécialisation élémentaire

Au niveau 2, vous apprenez le tour de magie *prestidigitation élémentaire*. Les effets sont les mêmes que *prestidigitation*, toutefois ce sort n'affecte que votre élément de prédilection et ses effets sont plus prononcés et affectent un volume un peu plus important (au maximum un cube de 1,5 mètre d'arête).

De plus, lorsque vous lancez un sort dont les dégâts correspondent à votre élément de prédilection (air : foudre, terre : acide, eau : froid, feu : feu), vous pouvez utiliser une action bonus pour le lancer avec un emplacement de sort d'un niveau de plus, y compris au-delà de votre niveau maximum (mais jamais au-dessus du niveau 9). Par exemple, un spécialiste du feu peut dépenser un emplacement de sort de niveau 3 et utiliser son action et une action bonus pour lancer la *boule de feu* avec l'équivalent d'un emplacement de sort de niveau 4 et infliger 9d6 dégâts au lieu de 8d6.

En revanche, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts correspondant à votre élément opposé – feu est opposé à froid (eau), acide (terre) opposé à foudre (air) – les cibles obtiennent un *avantage* à leurs jets de sauvegarde.

Puissance élémentaire

Également à partir du niveau 2, vous pouvez invoquer l'énergie de votre élément de prédilection pour créer un effet magique. Choisissez une seule aptitude parmi les deux proposés pour chaque élément. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir à nouveau utiliser votre pouvoir élémentaire.

Air. Vous gagnez le pouvoir surnaturel zéphyr ou arc électrique.

Zéphyr. En utilisant une action, vous générez un tourbillon d'air tonitruant autour de vous jusqu'au début de votre prochain tour. Toute créature de taille M ou inférieure située à 1,50 mètre ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 1d6 dégâts de tonnerre et elle est *repoussée* de 1,50 mètre de vous. La détonation se fait entendre jusqu'à 30 mètres.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Arc électrique. L'air ambiant charge votre corps d'électricité statique que vous libérez pour électrocuter vos adversaires proches. En utilisant une action, vous générez un arc électrique entre vous et chaque créature choisie située jusqu'à 1,50 mètre de vous. Chacune des créatures ciblées doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de foudre. Toute autre créature non ciblée et située à 1,50 mètre ou moins de l'une des cibles affectées subit la moitié des dégâts de foudre.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Eau. Vous gagnez le pouvoir surnaturel déluge ou décharge glaciale.

Déluge. En utilisant une action, vous invoquez une masse d'eau du plan élémentaire qui s'abat autour de vous. Chaque créature située à 1,50 mètre ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts contondant et est *repoussée* de 1,50 mètre de vous.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Décharge glaciale. En utilisant une action, vous libérez une vague d'air glacial depuis un point visible à 12 mètres ou moins de vous. La vague glaciale inflige 1d6 points de froid à toute créature située à 1,50 mètre ou moins de de ce point et réduit sa vitesse de déplacement de 3 mètres

jusqu'au début de votre prochain tour. Un jet de sauvegarde de Constitution réussi permet de réduire les dégâts de moitié et d'annuler la réduction de vitesse.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Feu. Vous gagnez le pouvoir surnaturel jet de flammes ou nimbe de feu.

Jet de flammes. En utilisant une action, vous lancez des flammes sur une ligne de 6 mètres de long. Toute créature située sur cette ligne subit 1d6 dégâts de feu. Un jet de sauvegarde de Dextérité réussi permet de réduire les dégâts de moitié. En cas d'échec, la créature prend feu et subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires au round suivant.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Nimbe de feu. En utilisant une action, vous vous entourez d'un nimbe de flammes rugissantes qui vous fait bénéficier d'un bonus de +2 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour. De plus, les flammes infligent 1d6 dégâts de feu à toute créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Un jet de sauvegarde de Dextérité réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Terre. Vous gagnez le pouvoir surnaturel nuage acide ou secousse sismique.

Nuage acide. En utilisant une action, vous créez un nuage de vapeurs acides de 1,50 mètre de rayon centré sur un point à 12 mètres ou moins de vous. Chaque créature qui se trouve dans le nuage au début ou à la fin de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 1d6 dégâts d'acide et se retrouve *empoisonnée*. Une réussite permet d'annuler l'état *empoisonné* et de réduire les dégâts de moitié. Ce nuage persiste jusqu'au début de votre tour suivant.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Secousse sismique. En utilisant une action, vous frappez le sol pour générer une brusque secousse sismique autour de vous qui désoriente vos adversaires. Chaque créature en contact avec le sol, situées à 1,50 mètre ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de tonnerre et subit un *désavantage* à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Résistance élémentaire

Au niveau 6, vous gagnez une résistance à un type de dégâts lié à votre élément de prédilection.

Air. Résistance aux dégâts de foudre.
Eau. Résistance aux dégâts de froid.
Feu. Résistance aux dégâts de feu.
Terre. Résistance aux dégâts d'acide.

Maître des éléments

Au niveau 6, vos études vous amènent à faire un nouveau choix. Soit vous vous contentez de vous spécialiser dans un seul élément, soit vous choisissez de vous consacrer entièrement à la magie élémentaire, mais cela vous interdit d'accéder à tout un pan de la magie traditionnelle.

Dans le premier cas, ignorez simplement les pouvoirs et les limitations décrits ci-dessous ; dans le second, poursuivez votre lecture et appliquez les bénéfices et les inconvénients présentés.

Vous choisissez un second élément de prédilection, cet élément ne doit toutefois pas être opposé au premier élément que vous avez choisi (feu est opposé à eau, air est opposé à terre).

Vous gagnez l'aptitude puissance élémentaire correspondant à ce nouvel élément. Toutefois, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois entre deux repos long. Au niveau 10, vous obtenez l'aptitude de résistance élémentaire correspondant à cet élément. Au niveau 14, vous obtenez l'aptitude de spécialisation élémentaire correspondant à cet élément et pouvez désormais utiliser votre aptitude de puissance élémentaire une fois après chaque repos court ou long.

En revanche, vous ne pouvez pas apprendre de sort de niveau 4 ou supérieur des écoles d'enchantement, d'illusion et de nécromancie. Vous pouvez toujours utiliser des parchemins comportant des sorts de ces écoles.

Déplacement élémentaire

Au niveau 10 vous gagnez l'aptitude suivante liée à votre élément de prédilection.

Air. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez voler à la moitié de votre vitesse de déplacement de base.

Eau. Votre vitesse de nage est égale à votre vitesse de déplacement. De plus, vous pouvez respirer sous l'eau.

Feu. En remplacement de votre déplacement normal, vous pouvez vous téléporter comme une flamme dansante à une distance égale à la moitié de votre vitesse de déplacement dans un espace que vous pouvez voir. Si vous arrivez dans un espace déjà occupé par un objet ou une créature, la créature et vous-même subissez 4d6 dégâts contondants et la téléportation échoue.

Terre. Tel un animal fouisseur, vous pouvez vous déplacer dans la terre d'un sol naturel à la moitié de votre vitesse de déplacement. De plus, vous gagnez le sens Perception des vibrations (9 mètres) lorsque vous vous déplacez de cette façon. Vous devez terminer votre déplacement à l'air libre ou subir 4d6 dégâts contondants.

Immunité élémentaire

Au niveau 14, vous gagnez une immunité au type de dégâts lié à votre élément de prédilection.

Air. Immunité aux dégâts de foudre.
Eau. Immunité aux dégâts de froid.
Feu. Immunité aux dégâts de feu.
Terre. Immunité aux dégâts d'acide.

Maîtrise élémentaire

Au niveau 14, vous pouvez dépenser une action bonus pour augmenter de 2 niveaux l'emplacement d'un sort de votre élément de prédilection, y compris au-delà de votre niveau maximum (mais jamais au-dessus du niveau 9). Ainsi une boule de feu lancée avec un emplacement de niveau 3 infligera 10d6 dégâts. De plus, vous gagnez le second pouvoir de votre aptitude de puissance élémentaire associé à votre élément de prédilection. Chaque pouvoir élémentaire peut être utilisé une fois avant de devoir prendre un repos court ou long.

Éminence grise

Certains magiciens sont attirés par le pouvoir terrestre plus que par le pouvoir magique. Ils se rapprochent des puissants et complotent là où les décisions comptent, auprès des chefs de guilde, des princes ou des rois. Certains deviennent les conseillers des têtes couronnées et œuvrent dans l'ombre, tandis que d'autres sillonnent le monde pour transmettre des informations cruciales en tant que diplomates ou émissaires, parfois autoproclamés. Ce sont des pièces majeures sur le grand échiquier politique et ils sont capables d'éviter une guerre ou de la déclencher. Ils savent être discrets et ne révèlent leur véritable force qu'en de rares occasions, mais dans ces moments là, ils doivent être d'une efficacité absolue, et la magie remplace la lame de l'assassin. Cela fait d'eux des magiciens parfaitement adaptés aux opérations sous couverture, capables d'œuvrer dans des régions ou des cultures où la magie est contrôlée voire interdite.

Politicien

Dès le niveau 2, vous savez parfaitement vous comporter dans les milieux de pouvoir. En haute société, dans un milieu mondain ou auprès de toute personne qui détient le pouvoir local, vous obtenez un *avantage* à vos tests de compétence en Charisme ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perspicacité) destinés à savoir si on vous ment.

Interprète

Toujours au niveau 2, vous apprenez le sort *compréhension des langues*. Vous le lancez sans utiliser d'emplacement, comme s'il s'agissait d'un tour de magie. Il est toujours considéré comme préparé et ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer.

Imposture

Au niveau 6, vous apprenez le sort *déguisement*, et vous le lancez sans utiliser d'emplacement. Il est toujours considéré comme préparé et ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer. Lorsque vous êtes déguisé de façon à ce que votre cible puisse vous confondre avec un allié, vous obtenez un *avantage* sur votre premier jet d'attaque contre cette cible. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Tour silencieux

Vous préférez éviter l'emploi de la violence pour régler vos affaires. Toutefois, lorsque cela devient nécessaire, vous savez le faire efficacement et silencieusement, de façon à ne pas laisser de témoin gênant. Également à partir du niveau 6, vous pouvez lancer vos tours de magie sans composante vocale. Lorsque vous utilisez un tour de magie qui nécessite un jet d'attaque, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires si vous avez un *avantage* sur ce jet d'attaque. Au niveau 10, ce bonus passe à 2d6 dégâts et au niveau 14 à 3d6. Les dégâts sont du même type que ceux du sort.

Historiographe

Au niveau 10, vous obtenez un *avantage* aux tests d'Intelligence (Histoire), lorsqu'ils concernent les lignées royales ou l'histoire des nations.

Influence

Au niveau 10 encore, vous apprenez le sort apaisement des émotions et pouvez le lancer sans utiliser d'emplacement. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Esprit impénétrable

Au niveau 14, vous apprenez le sort *non-détection* et pouvez le lancer sans utiliser d'emplacement. Il est toujours considéré comme préparé et ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer.Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Incantation discrète

Enfin, également au niveau 14, vous devenez capable de lancer des sorts sans vous faire remarquer. Vous pouvez supprimer la composante vocale ou/et somatique d'une incantation d'une durée inférieure ou égale à une action. Vous devez utiliser un emplacement de sort d'1 niveau au-dessus du sort par composante supprimée. Vous pouvez lancer vos quatre sorts privilégiés (*compréhension des langues*, *déguisement*, *apaisement des émotions* et *non-détection*) sans composante vocale ni somatique sans augmenter le niveau du sort utilisé.

Archétype de référence

Le document de référence proposait un archétype que nous avons volontairement choisi d'ignorer et de remplacer par l'académicien. Toutefois, l'archétype original (l'école d'évocation), est présenté dans l'appendice B, page 420.

Moine

« J'aime pas les voyageurs seuls…
– Arrête Sekh, tu ne vas pas recommencer !
– Quand ils sont seuls, c'est toujours des problèmes…
– Tu me fatigues ! » Un sifflement retentit. Le chef des bandits avance négligemment sur le chemin. Une silhouette menue, couverte d'un épais manteau de bure, avance à sa rencontre. « Halte-là », lance le détrousseur d'une voix de Stentor. « La bourse ou la vie ? » Une petite dizaine de coupe-jarrets ont pris place, arcs à la main, flèches encochées, et encerclent le voyageur qui s'arrête. Silencieux. Immobile. « Pose tes richesses ou je les prendrai sur ton cadavre. Dans cinq secondes, mes archers tireront. Trois, deux… » Les arcs claquent ! La robe du voyageur tournoie en l'air, avant d'être criblée de projectiles et de retomber au sol, plate et vide. À trois mètres de là, Shenaëlle, tous muscles tendus, fléchie comme un félin, contemple sa cape percée de flèches, puis, avale en quelques bonds rapides comme l'éclair les quinze mètres qui la séparent du chef. Le bandit est assommé net d'un coup de paume à la tempe avant même d'avoir eu le temps de déglutir. « Je le savais », maugrée Sekh en posant prudemment son arc au sol.

Qu'est-ce qu'un moine ?

Un moine est un individu qui a décidé de se retirer de la société conventionnelle pour se consacrer corps et âme à une quête de perfection personnelle. À l'écart du stress, du bruit, de la fureur du monde et des autres, le moine vit une existence de retraite hors du temps, ascétique, rythmée par la méditation et un entraînement physique d'une rigueur absolue. La paix spirituelle à laquelle accèdent ces individus leur permet un contrôle total par l'esprit de leur enveloppe corporelle. Les véritables moines sont ceux qui parviennent à l'illumination et à la transcendance. Cet éveil aux flux d'énergie qui parcourent le monde matériel leur permet petit à petit de maîtriser cette force que la plupart appellent le ki.



Le contrôle du ki permet aux moines de dépasser les limites de leur propre corps. De frapper comme si leurs poings étaient de la pierre, de se déplacer à la vitesse du vent, de défier les lois de la gravité, de maîtriser des pouvoirs surnaturels qui pourraient s'apparenter à de la magie.

L'entraînement nécessaire pour atteindre cet état de conscience implique une discipline de tous les instants. Certains êtres exceptionnels en sont capables sans le cadre d'une vie monastique pour les soutenir dans leur quête, mais ces solitaires sont rares. Les moines ont en général rejoint un monastère dès leur plus jeune âge et affichent une loyauté sans faille à leur hiérarchie. Sauf exception, un moine est d'alignement Loyal et mène au meilleur de ses capacités les tâches confiées par son ordre, son seigneur ou sa divinité. Les moines font des espions, des éclaireurs et des tueurs d'exception.

Au sein d'un groupe de héros, un moine est un électron libre. L'union fait la force, mais la force de cette classe repose sur la liberté de mouvement et ses capacités spéciales qui le distinguent des guerriers fortement harnachés et ancrés au sol. Sa loyauté indiscutable en fait toutefois un allié précieux.

Créer un moine

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

» Qu'est-ce qui a amené votre personnage à entrer dans un monastère ? Est-il un orphelin ? Si oui, dans quelles circonstances ce drame est-il arrivé ? Sinon, pour quelle raison ses parents l'ont-ils confié aux moines ? Misère ? Tradition familiale ? Votre personnage est-il entré dans l'ordre de son propre chef ? En pleine crise identitaire à l'adolescence ? Pour expier un crime ? Pour disparaître aux yeux du monde, recherché ou traqué ? Était-il fasciné par un moine qu'il a croisé au cours de sa jeunesse ? Était-ce une révélation mystique ? Ou bien une prédisposition naturelle au contrôle du ki ?

» L'autre interrogation repose sur ce qui le motive maintenant à quitter son ordre pour partir à l'aventure. Sur ordre de sa hiérarchie ? D'ailleurs, quels sont les préceptes, la philosophie et les objectifs de ses supérieurs ? Le moine a-t-il décidé de parcourir le monde avec un idéal précis en tête ? Une quête spirituelle ? Une mission spécifique ? Votre personnage décide-t-il de rejoindre la société pour reprendre le fil de son histoire là où elle s'est arrêtée avant sa formation au monastère ? Une histoire de vengeance ? Une quête personnelle ? Reconquête de ses terres ou d'un amour perdu ? Auprès de la société conventionnelle, l'ascétisme que pratique un moine l'amène souvent à passer pour un vagabond.

Aptitudes de classe

En tant que moine, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de constitution par niveau de moine après le niveau 1

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : armes courantes, épées courtes

Outils : choisissez un type d'outils d'artisan ou un instrument de musique

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Perspicacité et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

» *(a)* une épée courte ou *(b)* n'importe quelle arme courante

» *(a)* un paquetage d'exploration souterraine ou *(b)* un paquetage d'explorateur

» dix fléchettes

Défense sans armure

Dès le niveau 1, si vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Arts martiaux

Dès le niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous permet de maîtriser différents styles de combat à mains nues ou avec des armes de moine, comme les épées courtes ou toutes les armes courantes qui n'ont pas la propriété à deux mains ou lourde.

Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier et que vous combattez à mains nues ou avec des armes de moine, vous obtenez les bénéfices suivants :

» Vous pouvez utiliser votre Dextérité au lieu de votre Force pour vos jets d'attaque et de dégâts.

» Vous pouvez lancer un d4 au lieu des dégâts normaux à mains nues ou avec une arme de moine. Ce

dé change en fonction de votre niveau de moine, ainsi que vous pouvez le voir dans la colonne arts martiaux du tableau d'évolution du moine.

» Quand vous utilisez l'action attaquer pour porter un coup à mains nues ou avec une arme de moine pendant votre tour, vous pouvez porter une attaque à mains nues en action bonus. Par exemple, si vous attaquez avec un bâton pendant votre action, vous pouvez aussi faire une attaque à mains nues en action bonus, si vous n'avez pas déjà utilisé d'action bonus lors de ce tour.

Certains monastères utilisent des versions particulières d'armes de moines. Par exemple, vous pouvez utiliser un gourdin qui se présente sous la forme de deux morceaux de bois connectés par une chaîne (appelé un nunchaku) ou une serpe avec une lame plus petite et plus droite (appelée un kama). Quel que soit le nom que vous donnez à votre arme de moine, vous pouvez utiliser les statistiques données dans le jeu pour cette arme.

Ki

À partir du niveau 2, votre entraînement vous permet d'utiliser l'énergie mystique du ki. Votre capacité à puiser dans cette énergie se présente sous la forme d'un nombre de points de ki qui dépend de votre niveau de moine (voir la colonne points de ki du tableau d'évolution du moine).

Ces points vous permettent d'utiliser certaines aptitudes qui fonctionnent avec le ki. Quand vous débutez, vous avez trois aptitudes de ce type : déluge de coups, défense patiente et déplacement aérien. Vous apprendrez de nouvelles aptitudes en gagnant des niveaux dans cette classe.

Une fois que vous avez dépensé des points de ki, vous ne pouvez plus les utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou un repos long, qui vous permettent de recharger toute votre réserve de ki. Pour regagner vos points de ki, vous devez méditer au moins 30 minutes pendant votre période de repos.

Certaines de vos aptitudes liées au ki permettent à votre cible de faire un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. Le DD du jet de sauvegarde est calculé ainsi :

DD de sauvegarde contre le ki = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse.

Déluge de coups

Immédiatement après avoir choisi l'action *attaquer* lors de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point de ki et utiliser une action bonus pour porter deux attaques à mains nues.

Défense patiente

Vous pouvez dépenser 1 point de ki pour utiliser l'action *esquiver* en action bonus lors de votre tour.

Déplacement aérien

Vous pouvez dépenser 1 point de ki pour utiliser l'action *se désengager* ou *se précipiter* en action bonus lors de votre tour. En outre, votre distance de saut est doublée pendant ce tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure ni de bouclier. Ce bonus s'accroît en même temps que vos niveaux, comme indiqué dans le tableau d'évolution du moine.

Au niveau 9, vous gagnez la capacité de vous déplacer sans chuter sur des surfaces verticales ou sur des liquides pendant votre tour, tant que vous finissez votre mouvement sur une surface plane et solide.

Tradition monacale

Quand vous atteignez le niveau 3, vous devez vous engager dans une tradition monacale parmi les quatre suivantes : la voie de la main ouverte, la voie des cinq animaux, la voie de l'illumination et la voie de la souplesse. Toutes sont détaillées à la fin du descriptif de cette classe. La tradition que vous avez choisie vous donne accès à des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre réaction pour parer ou attraper un projectile quand vous êtes touché par une attaque venant d'une arme à distance. Quand vous utilisez cette aptitude, les dégâts que vous subissez sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine.

Si les dégâts que vous subissez sont totalement annulés, vous pouvez attraper le projectile si vous avez une main de libre et qu'il est assez petit pour que vous puissiez le tenir dans une main. Si vous réussissez à attraper un projectile de cette manière, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour faire, toujours dans la même réaction, une attaque à distance avec l'arme ou la munition que vous venez d'attraper. Cette attaque est considérée comme maîtrisée, peu importe quelles armes vous maîtrisez ou non, et le projectile est considéré comme une arme de moine pour cette attaque, avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de

MOINE

Niveau	Bonus de maîtrise	Arts martiaux	Points de ki	Mouvement sans armure	Aptitudes
1	+2	1d4	_	_	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+3 m	Tradition monacale, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+3 m	Amélioration de caractéristiques, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+4,50 m	Frappe de ki, Aptitude de tradition monacale
7	+3	1d6	7	+4,50 m	Dérobade, Tranquillité de l'esprit
8	+3	1d6	8	+4,50 m	Amélioration de caractéristiques
9	+4	1d6	9	+4,50 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+6 m	Pureté du corps
11	+4	1d8	11	+6 m	Aptitude de tradition monacale
12	+4	1d8	12	+6 m	Amélioration de caractéristiques
13	+5	1d8	13	+6 m	Langage du Soleil et de la Lune
14	+5	1d8	14	+7,50 m	Âme de diamant
15	+5	1d8	15	+7,50 m	Jeunesse éternelle
16	+5	1d8	16	+7,50 m	Amélioration de caractéristiques
17	+6	1d10	17	+7,50 m	Aptitude de tradition monacale
18	+6	1d10	18	+9 m	Corps vide
19	+6	1d10	19	+9 m	Amélioration de caractéristiques
20	+6	1d10	20	+9 m	Perfection

votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Chute ralentie

À partir du niveau 4, quand vous êtes en train de chuter, vous pouvez utiliser votre réaction afin de réduire les dégâts de chute que vous subissez d'un montant égal à cinq fois votre niveau de moine.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une à chaque fois que vous choisissez l'action *attaquer* lors de votre tour.

Frappe étourdissante

À partir du niveau 5, vous pouvez interférer avec le flux du ki d'un de vos adversaires. Quand vous frappez une autre créature avec une arme de moine ou à mains nues, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour tenter de réaliser une frappe étourdissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou elle sera *étourdie* jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappe de ki

À partir du niveau 6, vos frappes à mains nues sont considérées comme des attaques magiques quand vous êtes confronté à des résistances ou des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

Dérobade

Au niveau 7, votre agilité vous permet d'éviter instinctivement certaines zones d'effets, comme le souffle de foudre d'un dragon bleu ou un sort de *boule de feu*. Si vous subissez un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégât sur un succès.

Tranquillité de l'esprit

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un effet qui vous affecte et qui cause l'état *charmé* ou *terrorisé*.

Pureté du corps

Au niveau 10, la maîtrise du ki qui vous anime vous rend immunisé aux maladies et aux poisons.

Langage du Soleil et de la Lune

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le ki d'autres esprits, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues. De plus, n'importe quelle créature qui a la capacité de comprendre une langue peut vous comprendre.

Âme de diamant

À partir du niveau 14, votre contrôle du ki vous permet de maîtriser tous les jets de sauvegarde.

De plus, quand vous faites un jet de sauvegarde et échouez, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour le retenter et conserver le deuxième résultat.

Jeunesse éternelle

Au niveau 15, votre ki vous apporte ce qu'il faut pour ne souffrir aucun des désagréments de la vieillesse et vous ne pouvez pas non plus vieillir suite à un effet magique. Vous pouvez toujours mourir de vieillesse, cela dit. Vous n'avez en outre plus besoin de boire ou manger.

Corps vide

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser une action et utiliser 4 points de ki pour devenir *invisible* pendant 1 minute. Pendant ce laps de temps, vous devenez résistant à tous les types de dégâts, sauf les dégâts de force.

De plus, vous pouvez utiliser 8 points de ki pour lancer le sort *projection astrale* sans avoir besoin de composantes matérielles. Néanmoins, vous ne pouvez pas emmener d'autres créatures avec vous.

Perfection

Au niveau 20, si vous lancez votre dé d'initiative et que vous n'avez plus de points de ki en réserve, vous regagnez automatiquement 4 points de ki.

Traditions monacales

Il est possible de suivre quatre traditions monacales différentes dans les monastères qui se trouvent éparpillés dans le multivers. La plupart des monastères ne pratiquent qu'une seule de ces traditions, mais certains les honorent toutes et instruisent chaque moine en fonction de ses capacités et de son intérêt. Les quatre traditions se basent sur les mêmes techniques et divergent quand le disciple se montre plus performant. C'est pourquoi un moine attend le niveau 3 avant de choisir une tradition.

Voie de la main ouverte

Les moines qui suivent la voie de la main ouverte sont les maîtres ultimes des arts martiaux, que ce soit à mains nues ou avec des armes. Ils apprennent des techniques leur permettant de pousser ou déséquilibrer leurs adversaires, manipulent le ki pour guérir leurs blessures et pratiquent une forme de méditation avancée qui leur permet de se protéger des dégâts.

Technique de la main ouverte

Dès que vous choisissez de suivre cette tradition au niveau 3, vous apprenez à manipuler le ki de votre ennemi en même temps que le vôtre. Dès que vous touchez une créature grâce à une des attaques permises par votre déluge de coups, celle-ci subit l'un des effets suivants selon votre choix :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se retrouver *à terre*.
- Elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, vous pouvez la repousser jusqu'à 4,50 mètres de vous.
- Elle ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Intégrité physique

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous soigner seul. En utilisant une action, vous pouvez regagner un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous devez finir un repos long avant de pouvoir utiliser cette aptitude de nouveau.

Tranquillité

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans un état spécial de méditation qui vous nimbe d'une aura de paix. À la fin d'un repos long, vous gagnez les effets d'un sort de *sanctuaire* qui dure jusqu'au début de votre prochain repos long (l'effet du sort peut être rompu de

manière anticipée, comme indiqué dans le descriptif du sort). Le DD du jet de sauvegarde du sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

Paume frémissante

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de transmettre des vibrations mortelles dans le corps d'un ennemi. Quand vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points de ki pour initier ces frémissements imperceptibles qui durent un nombre de jours égal à votre niveau de moine. Les vibrations sont inoffensives tant que vous n'utilisez pas une action pour les faire cesser. Pour cela, vous devez vous trouver sur le même plan d'existence que votre cible et, lorsque vous utilisez cette action, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est réduite à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques.

Vous ne pouvez utiliser cette aptitude que sur une seule créature à la fois et vous pouvez décider de mettre fin aux vibrations gratuitement sans blesser la créature.

Voie des cinq animaux

Les moines de la voie des cinq animaux s'inspirent de la nature et des créatures ordinaires ou fantastiques pour développer des techniques de combat originales et déconcertantes pour leurs adversaires. Les adeptes de cette tradition délaissent totalement les armes pour se concentrer sur les techniques à mains nues. Ils observent la nature durant de longues heures, puis répètent les mouvements qu'ils ont observés pendant des jours entiers. Enfin, ils affrontent – parfois de façon pacifique, parfois dans une lutte à mort – les créatures qu'ils imitent afin d'en saisir toutes les subtilités.

Griffe du tigre

Vous faites l'acquisition de cette technique au niveau 3. La griffe du tigre vous permet d'infliger des dégâts tranchants au lieu de contondants lorsque vous faites une attaque à mains nues si vous le souhaitez. De plus, en dépensant 1 point de ki, vous obtenez automatiquement le résultat maximum sur votre dé de dégâts lors d'une attaque à mains nues réussie. Si vous dépensez 2 points de ki, vous obtenez le maximum de dégâts sur toutes vos attaques à mains nues lors de votre tour.

Parade de la grue

Également à partir du niveau 3, la technique de la Parade de la grue vous permet, en dépensant une réaction et 1 point de ki, d'ajouter le résultat de votre dé d'arts martiaux à votre CA jusqu'à votre prochain tour.

Morsure du serpent

Au niveau 6, vous apprenez la technique de la morsure du serpent. Elle vous permet d'infliger des dégâts perforants au lieu de contondants lorsque vous faites une attaque à mains nues si vous le souhaitez. De plus, en dépensant 1 point de ki sur une attaque à mains nues réussie, vous obligez votre cible à faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle est *aveuglée* jusqu'à la fin de son prochain tour. Cet effet ne peut être obtenu que lors d'une attaque sur une créature disposant de récepteurs sensoriels externes liés à la vue.

Vitesse du léopard

À partir du niveau 11, vous pouvez utiliser votre réaction et 1 point de Ki pour ajouter le résultat de votre dé d'arts martiaux à un jet de sauvegarde de Dextérité ou au résultat de n'importe quel test de Dextérité.

Fureur du dragon

Lorsque vous atteignez le niveau 17, en dépensant 3 points de ki, vous pouvez utiliser votre action pour porter une attaque à mains nues contre chaque créature autour de vous dans un rayon de 4,50 mètres. La réussite de votre attaque est automatique et vous infligez vos dégât à mains nues normaux. Chaque créature de taille moyenne ou inférieure que vous blessez par cette attaque doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD = 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) ou se retrouver *à terre*.

Voie de l'illumination

Les moines qui choisissent la voie de l'illumination sont des religieux et des philosophes qui passent de longues heures en contemplation, en méditation et en prière. Ils ne prient aucun dieu en particulier et tous à la fois, ils vouent un culte à l'ordre universel, à l'équilibre et à la perfection. Les exercices corporels et les techniques de combat à mains nues ne sont qu'une extension de cette philosophie qui vise à intégrer le pratiquant à l'équilibre universel par la perfection de l'être, corps et esprit ne faisant qu'un. Les moines de la voie de l'illumination développent de nombreux pouvoirs spirituels.

Prières

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous devenez capable de lancer des sorts de clerc en dépensant des points de ki. Chaque sort lancé vous coûte un nombre de points de ki égal à son niveau. Le nombre maximum de points de ki que vous pouvez dépenser pour lancer un sort ne doit pas dépasser votre

bonus de maîtrise. Vous pouvez lancer un sort avec un emplacement de sort supérieur à son niveau initial en dépensant davantage de points de ki, tant que vous ne dépensez pas plus de points de ki que votre bonus de maîtrise. La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour lancer vos sorts. La difficulté des jets de sauvegarde est égale à celle de vos aptitudes de ki.

Chaque matin après un repos long, vous préparez les sorts de clerc que vous pourrez lancer pendant la journée. Il vous faut 10 minutes de méditation par sort que vous préparez et vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse.

Magie universelle

À partir du niveau 6, votre observation approfondie des principes universels qui sous-tendent l'équilibre de l'univers et vos longues méditations vous permettent d'accéder à une magie personnalisée. Choisissez deux sorts dans la liste suivante : *bouclier, charme-personne*, *communication avec les animaux*, *sommeil*, *vague tonnante*.

Vous devenez capable de les lancer comme s'il s'agissait de sorts de clerc et ils sont toujours considérés préparés, sans être décomptés du nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer.

À partir du niveau 11, choisissez deux sorts supplémentaires dans la liste précédente ou dans celle-ci : *vision dans le noir*, *détection des pensée*, *lévitation*, *pas brumeux*, *voir l'invisible*, *pattes d'araignée*.

À partir du niveau 17, choisissez deux sorts supplémentaires dans les listes précédentes ou dans celle-ci : *clignotement*, *porte dimensionnelle*, *hâte*, *non-détection*, *respiration aquatique*, *peau de pierre*.

Voie de la souplesse

La voie de la souplesse, parfois aussi appelée voie du roseau, car il plie mais ne rompt point, est une tradition qui privilégie la défense à l'attaque. Les maîtres de cette voie prônent un art martial qui évite autant que possible de porter des coups à l'adversaire et ils se contentent de le renverser, de l'immobiliser ou de lui montrer l'inutilité de sa propre violence en la retournant contre lui-même. Ils n'en sont pas moins des adversaires redoutables, tout autant capables de plonger un adversaire dans l'inconscience que de lui briser les membres une fois qu'il est immobilisé.

Techniques de lutte

Au niveau 3, lorsque vous choisissez cette tradition, vous apprenez à maîtriser toutes les techniques de saisie, de projection et d'immobilisation. À chaque fois que vous réussissez une empoignade, votre cible subit l'état *entravé* au lieu d'être simplement *empoignée*. De plus, lorsque vous réussissez un test d'empoignade ou de bousculade, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour lui infliger vos dégâts à mains nues.

La taille de votre adversaire n'est plus un obstacle lorsque vous réalisez une empoignade ou que vous tentez de le bousculer, car vous retournez sa propre force contre lui-même. Vous pouvez réussir une empoignade contre un adversaire jusqu'à deux tailles au-dessus de la vôtre et bousculer un adversaire jusqu'à trois tailles au-dessus de la votre.

Enfin, vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests pour résister aux empoignades et aux bousculades.

Projection

Au niveau 6, vous apprenez des techniques de projection vous permettant de retourner sa propre force contre votre adversaire. Lorsqu'une créature vous attaque au corps-à-corps et vous rate, vous pouvez dépenser 1 point de ki et votre réaction afin de l'obliger à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si la valeur de Force de la créature est supérieure à la vôtre, elle subit un *désavantage*. En cas d'échec, la créature se retrouve *à terre* et vous pouvez en profiter pour lui infliger vos dégâts à mains nues.

Absorber les coups

Lorsque vous atteignez le niveau 11, vous avez endurci votre corps et appris à absorber l'énergie des coups, vous devenez résistant aux dégâts contondants. De plus, chaque blessure reçue renforce votre détermination. Une fois par round, lorsqu'une attaque portée par un adversaire vous fait perdre au moins 5 points de vie, vous récupérez 1 point de ki.

Étreinte mortelle

À partir du niveau 17, vous maîtrisez des clés, des techniques d'étranglement ou de points de pression sur des nerfs qui vous permettent de plonger vos adversaires dans l'inconscience.

Lorsque vous réussissez une empoignade, vous pouvez dépenser 3 points de ki pour obliger votre adversaire à faire un jet de sauvegarde de Constitution (DD = 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, il devient *inconscient* pour 1d6 tours + votre modificateur de Sagesse. Cette aptitude est sans effet sur les élémentaires, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants.

Paladin

« Tu veux savoir ce qu'est un vrai chevalier, mon petit ? Ce ne sont pas ces grands seigneurs que tu as vus aujourd'hui. Ils sont magnifiques, juchés sur les plus beaux chevaux, portant des armures resplendissantes qui valent à elles seules plus que notre village. Mais tout ce luxe cache parfois des cœurs noirs. La plupart de ces grands sires ne se battent que pour l'orgueil. Ou pour asseoir leur position au banquet des puissants.



Amaurion Chemin de Brume était le premier fils d'un grand seigneur des Montagnes de Fer. L'héritier du Fort d'airain. Il a quitté un jour le château à la tête d'un détachement de guerriers pour patrouiller la frontière orientale. Des réfugiés affluaient par dizaines chaque jour, fuyant les carnages perpétrés par une cohorte de hobgobelins.

Il les a traqués durant des semaines. Le combat a eu lieu dans le village de Grand-Corent, que les hommes d'Amaurion avaient pris soin d'évacuer au préalable. Ils ont piégé les gobelinoïdes. Au moment de porter l'estocade, un événement a bouleversé la donne. Un appel à l'aide. Deux jeunes garçons, inconscients du danger, s'étaient cachés sur un toit pour ne rien manquer de la bataille. Leur maison était au beau milieu des troupes ennemies, et plusieurs hobgobelins grimpaient déjà aux murs pour les atteindre.

Amaurion pouvait tenir sa position avantageuse, faire tirer ses balistes et remporter une grande bataille. Il a choisi de sauver deux innocents. Il a chargé au milieu des monstres, suivi de ses hommes. L'affrontement a été d'une violence inouïe. Deux soldats ont réussi à récupérer les petits. Amaurion s'est battu plus bravement que tous les autres et a vaincu les peaux-vertes, mais il l'a payé de sa vie. Parce qu'il avait juré sur son honneur de toujours défendre l'innocence et la pureté. Voilà ce qu'est un véritable chevalier. Sans lui, je serais mort sur ce toit. Voilà, mon fils, pourquoi tu t'appelles Amaurion, un nom qui n'est pas de nos contrées. Puisses-tu un jour faire honneur à ce nom et au sacrifice de Chemin de Brume. »

—Lao à son jeune fils Amaurion, devenu depuis paladin de l'Ordre des Justes

Qu'est-ce qu'un paladin ?

Le paladin est un guerrier accompli, un spécialiste du combat au corps-à-corps en armure lourde. Un

élément fondamental le distingue toutefois des gens d'armes et mercenaires de tout poil doués une épée à la main. Les paladins sont des chevaliers qui ont prêté serment. Et même si la nature de ce vœu peut varier, il implique toujours le sacrifice de soi au service d'un idéal. C'est de ce dévouement, et de la flamme intérieure qui l'anime, qu'un paladin tire sa puissance et son aura. En progressant, et à condition de rester fidèle à sa ligne de conduite, un paladin attire à lui les faveurs de divinités honorées par ses actes. Il devient alors capable de canaliser une puissante magie qu'il mobilise dans la défense de ses idéaux et qui l'aide à accomplir sa destinée.

Un paladin est animé d'une détermination sans faille et d'une volonté inébranlable. Il représente un phare de vertu et d'absolu au milieu de la grisaille et de la médiocrité ambiante. Le paladin est l'archétype du héros aventureux. Il arpente le monde à la recherche du meilleur moyen de faire avancer sa cause, qu'il s'agisse de lutter contre le Mal, de faire briller un idéal divin ou de ramener à la vie une nation disparue. Le paladin est une icône et un modèle autour duquel naissent les légendes. Dès lors qu'il a prêté serment, il conserve rarement un attachement à sa vie passée, et se consacre tout entier à sa quête, qui l'occupe bien souvent pour le reste d'une vie tumultueuse.

Au sein d'un groupe, un paladin constitue en général un formidable leader, légitimé par son charisme et le respect naturel qu'il inspire par ses mots, mais surtout par ses actes. En combat, il est toujours en première ligne et il est le point de ralliement de ses alliés. Il est capable d'encaisser les coups et ne plie jamais tant qu'une étincelle de vie subsiste en lui.

Créer un paladin

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

» Quel serment ? Le serment du paladin est le centre de gravité autour duquel vous devez bâtir le personnage, il s'agit du cœur et de l'âme du paladin. Chevalier errant ayant juré d'affronter le Mal, champion d'une divinité, chef de guerre porté par les idéaux de tout un peuple, chevalier courtois défendant l'ordre et la beauté. De ce choix dépend la ligne de conduite du personnage.

» Pourquoi ? Qu'est-ce qui a mené le PJ sur cette voie ? Élection divine ? Tradition familiale ? Modèle ? Conviction intérieure ? Traumatisme passé ?

» Quelle origine sociale ? La plupart des paladins sont issus de l'aristocratie et de la chevalerie. Mais pas tous. Même si l'histoire personnelle d'un individu tend à s'effacer lorsqu'il prête serment, le milieu dans lequel est appelé à évoluer un chevalier conduit à se poser la question.

Aptitudes de classe

En tant que paladin, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de paladin après le niveau 1

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Athlétisme, Intimidation, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

» *(a)* une arme de guerre et un bouclier ou *(b)* deux armes de guerre

» *(a)* cinq javelines ou *(b)* n'importe quelle arme de corps-à-corps courante

» *(a)* un paquetage d'ecclésiastique ou *(b)* un paquetage d'explorateur

» une cotte de mailles et un symbole sacré

Sens divin

Vous ressentez le mal comme une odeur nauséabonde, tandis que le bien résonne comme une musique céleste à vos oreilles. Vous pouvez utiliser une action pour mettre vos sens en éveil afin de détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous savez où se trouve toute créature céleste, fiélonne ou mort-vivante qui n'est pas cachée derrière un abri total dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Vous connaissez le type (céleste, fiélon ou mort-vivant) de chaque être dont vous ressentez la présence, mais vous n'en savez pas plus sur cette créature. Dans le même rayon, vous détectez aussi la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané, comme cela peut être fait avec un sort comme *sanctification*.

Entre deux repos longs, vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

Imposition des mains

Votre contact béni peut guérir les blessures. Vous avez une réserve de guérison qui se régénère quand vous terminez un repos long. Grâce à celle-ci, vous pouvez restaurer un nombre de points de vie égal à cinq fois votre niveau de paladin.

Vous pouvez utiliser une action pour toucher une créature et puiser dans votre réserve afin de guérir cette créature en lui redonnant un certain nombre de points de vie, qui ne peut pas dépasser le nombre de points restant dans votre réserve.

Vous pouvez aussi choisir de puiser 5 points de vie dans cette réserve de guérison pour soigner la victime d'une maladie ou neutraliser un poison. Vous pouvez guérir plusieurs maladies ou neutraliser plusieurs poisons grâce à une seule imposition des mains, tant que vous payez séparément le coup de chaque soin.

Cette aptitude n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Style de combat

Au niveau 2, vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat, même si vous pouvez choisir un autre style plus tard.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Duel

Quand vous maniez une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme.

Armes à deux mains

Quand vous faites 1 ou 2 avec un dé de dégâts pour une attaque avec une arme de corps-à-corps tenue à deux mains, vous pouvez lancer de nouveau le dé et vous devez utiliser ce second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1 ou d'un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou posséder la propriété polyvalente pour que vous puissiez bénéficier de cette aptitude.

Protection

Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision attaque une cible autre que vous qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un *désavantage* à l'attaquant sur son jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier pour pouvoir utiliser cette aptitude.

Incantations

En arrivant au niveau 2, vous avez appris à puiser dans la magie divine grâce à vos méditations et vos prières, et vous êtes capable de lancer des sorts comme un clerc.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du paladin vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Pour lancer un sort de paladin, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous ces emplacements après un repos long.

Choisissez dans la liste de sorts de paladin des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de paladin égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un paladin de niveau 5, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur de Charisme de 14, votre liste de sorts peut compter quatre sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soin des blessures*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sorts de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de paladin vous demande de passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de paladin est le Charisme, car vos pouvoirs découlent de la force de votre conviction. Vous utilisez le Charisme dès qu'un sort de paladin vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous utilisez votre modificateur de Charisme quand vous calculez le jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Paladin

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Emplacement de sorts par niveau de sort				
			1	2	3	4	5
1	+2	Sens divin, Imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Incantations, Châtiment divin	2	-	-	-	-
3	+2	Santé divine, Serment sacré	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+3	Aptitude de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	3	-	-	-
9	+4	_	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	-	-
13	+5	_	4	3	3	1	-
14	+5	Contact purifiant	4	3	3	1	-
15	+5	Aptitude de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	
17	+6	_	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration des auras	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2
20	+6	Aptitude de serment sacré	4	3	3	3	2

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de paladin.

Châtiment divin

À partir du niveau 2, quand vous touchez une créature avec une arme de corps-à-corps, vous pouvez utiliser un emplacement de sort pour infliger des dégâts radiants à cette créature en plus des dégâts normaux de l'arme. Vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 1, auquel vous ajoutez 1d8 par niveau de sort supplémentaire, jusqu'à un maximum de 5d8. Les dégâts subis sont augmentés d'1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

Santé divine

Au niveau 3, la magie divine qui vous anime vous immunise contre les maladies.

Serment sacré

Quand vous atteignez le niveau 3, vous prêtez un serment qui vous engage à tout jamais. Jusqu'à ce moment-là, vous étiez encore à un stade préparatoire, engagé dans la voie, mais sans vous y être entièrement dévoué. Vous devez maintenant choisir entre le serment de dévotion, le serment d'obédience, le serment de perfection et le serment de piété, détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre choix vous permet d'avoir accès à des aptitudes particulières aux niveaux 3, 7, 15 et 20. Parmi ces aptitudes se trouvent les sorts de serment et la canalisation d'énergie divine.

Sorts de serment

À chaque serment est associée une liste de sorts. Vous gagnez accès à ces sorts aux niveaux indiqués dans la description du serment que vous avez choisi. Une fois que vous avez accès à ces sorts, vous pouvez les considérer comme préparés en permanence. Les sorts de serment ne sont pas comptabilisés dans le total des sorts que vous préparez chaque jour.

Si vous gagnez un sort de serment qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de paladin, vous le considérez tout de même comme un sort de paladin en ce qui vous concerne.

Canalisation d'énergie divine

Votre serment vous permet de canaliser l'énergie divine pour alimenter vos effets magiques. Vous trouverez une description de vos options de canalisation d'énergie divine et de leur utilisation dans la section consacrée à votre serment.

Quand vous utilisez une canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet vous souhaitez produire. Après avoir utilisé une fois cette aptitude, vous devez finir un repos court ou un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Certains effets de la canalisation d'énergie divine impliquent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet avec un personnage de cette classe, vous devez utiliser un DD égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de paladin.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une à chaque fois que vous choisissez l'action *attaquer* pendant votre tour.

Aura de protection

À partir du niveau 6, quand vous ou une créature amicale qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit faire un jet de sauvegarde, cette créature gagne un bonus à son jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (avec un bonus minimum de +1). Vous ne devez pas être *inconscient* pour que ce bonus soit pris en compte.

Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 mètres.

Aura de courage

À partir du niveau 10, vous, ainsi que toute créature amicale qui se trouve à 3 mètres de vous, ne pouvez être *terrorisés*. Cette aura persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 mètres.

Châtiment divin amélioré

Au niveau 11, vous débordez tellement de vertu que tous les coups que vous portez avec vos armes de corps-à-corps sont alimentés par de l'énergie divine. Quand vous touchez une créature avec une arme de corps-à-corps, celle-ci subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires. Si vous utilisez aussi votre châtiment divin lors d'une attaque, vous additionnez ces dégâts aux dégâts supplémentaires de votre châtiment divin.

Contact purifiant

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un sort qui vous affecte ou qui affecte une créature consentante que vous touchez.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum d'une fois) entre deux repos longs.

Serments sacrés

Pour devenir un paladin, vous devez prêter un serment qui vous engage à servir une cause juste et combattre activement le mal. Un paladin prête son ultime serment quand il atteint le niveau 3. C'est le point culminant de son apprentissage. Certains personnages qui ont suivi cette voie ne se considèrent pas de véritables paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté ce serment. Pour d'autres, ce serment n'est qu'une formalité, une manière d'officialiser ce qui a toujours été vrai en leur for intérieur.

Serment de dévotion

Le serment de dévotion engage un paladin à suivre les idéaux de justice, de vertu et d'ordre les plus élevés. Parfois appelés cavaliers, chevaliers blancs ou guerriers saints, ces paladins incarnent l'idéal romantique du chevalier dont les actions sont guidées par l'honneur, la justice et le bien commun. Ces paladins suivent des codes de conduite d'une exigence extrême et nombre d'entre eux, pour le meilleur ou pour le pire, s'attendent à ce que tout le monde respecte le même code. De nombreux individus qui ont prêté ce serment croient en des divinités associées à la loi et au bien, et ils font des préceptes de leur dieu l'aune à laquelle ils évaluent leur dévotion. Pour les paladins, les anges, qui sont les par-

faits serviteurs du bien, représentent des idéaux et ils intègrent des représentations d'ailes d'anges sur leurs casques ou sur leurs armoiries.

Préceptes de dévotion

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de dévotion varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

Honnêteté. Ne mentez pas. Ne trichez pas. Que votre parole une fois prononcée soit une promesse.

Courage. N'ayez jamais peur d'agir, même s'il est sage d'être prudent.

Compassion. Aidez les autres, protégez les faibles et punissez ceux qui les menacent. Montrez-vous clément envers vos ennemis si cela s'avère sage.

Honneur. Traitez bien votre prochain et laissez vos actions honorables être un exemple pour eux. Faites le bien autant que possible en limitant au maximum les préjudices.

Devoir. Soyez responsable de vos actions et de leurs conséquences, protégez ceux qui sont sous votre protection et obéissez à vos supérieurs.

Sorts de serment

Vous avez accès aux sorts de paladins de la liste suivante.

Niv. de paladin	Sorts
3	*protection contre le mal et le bien, sanctuaire*
5	*restauration inférieure, zone de vérité*
9	*lueur d'espoir, dissipation de la magie*
13	*liberté de mouvement, gardien de la foi*
17	*communion, colonne de flamme*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez serment au niveau 3, vous pouvez décliner votre aptitude canalisation d'énergie divine de deux façons différentes.

Arme sacrée. Vous pouvez utiliser une action pour utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine et insuffler de l'énergie positive dans l'arme que vous tenez en main. Pendant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque que vous faites avec cette arme (avec un bonus minimum de +1). Une lumière vive se dégage de l'arme dans un rayon de 6 mètres et s'atténue en lumière faible dans un rayon de 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pour la durée de cet effet.

Vous pouvez terminer cet effet lors de votre tour dans le cadre d'une autre action. Si vous ne tenez plus l'arme ou que vous perdez conscience, l'effet prend fin.

Renvoi des impies. Vous pouvez utiliser une action pour utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine et, en brandissant votre symbole sacré, prononcer une prière contre les fiélons et les morts-vivants. Dans un rayon de 9 mètres autour de vous, chaque fiélon et mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est *repoussée* pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Aura de dévotion

À partir du niveau 7, vous et les créatures amicales qui se trouvent à 3 mètres de vous ne pouvez pas être *charmés*. Cette aura persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

Au niveau 18, le rayon de cette aura s'étend à 9 mètres.

Pureté de l'esprit

À partir du niveau 15, vous êtes toujours sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien*.

Halo sacré

Au niveau 20, vous pouvez utiliser une action pour qu'une aura solaire se dégage de vous. Pendant 1 minute, une lumière vive émane de vous dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Quand une créature ennemie commence son tour dans la lumière vive, elle subit 10 dégâts radiants.

Pendant tout le temps que perdure ce halo, vous obtenez un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les fiélons et les morts-vivants.

Après un usage de cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour la recharger.

Serment d'obédience

Le roi est la terre. La terre est le roi. Plusieurs paladins sont convaincus que, quelque part, un royaume terrestre doit émerger, prenant comme modèle le royaume divin, avec à sa tête un roi sage et généreux qui fera régner l'ordre et la paix. Ce serment et cette quête sont ceux des paladins qui espèrent brandir haut la bannière de ce royaume et qui cherchent sans relâche celui ou celle qui sera digne de leur fidélité. Le paladin lie bien souvent son existence à celle d'une nation, d'un royaume ou d'une cité, et aux idéaux que reflète cette entité, en même temps qu'à ses gouvernants, qu'ils soient roi, prince, simple baron ou conseil élu. Si de nombreux paladins de ce type deviennent tôt ou tard des officiers respectés dans les armées du royaume ou de la cité, il n'en est pas toujours de même. Certains prennent ainsi fait et cause pour le peuple opprimé d'un ancien royaume contre un conquérant ou un tyran. D'autres tiennent à faire resurgir le souvenir lointain d'une nation disparue. Tous ont à l'esprit le royaume idéal dont ils sont les champions.

Préceptes d'obédience

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment d'obédience varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

Loyauté. Restez fidèles à votre patrie et à votre seigneur légitime.

Devoir. Protégez les terres et les sujets de votre seigneur. Terre et peuple ne font qu'un.

Loi. Défendez la loi et l'ordre contre le chaos et l'anarchie.

Tempérance. Lorsque vous rendez la justice, soyez justes et équitables, que ce soit en jugement ou en sentence.

Droiture. Ne vous abaissez pas à vous compromettre dans les jeux politiques.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niv. de paladin	Sorts
3	*alarme, héroïsme*
5	*aide, lien de protection*
9	*envoi de message, lueur d'espoir*
13	*liberté de mouvement, terrain hallucinatoire*
17	*communion avec la nature, soin des blessures de groupe*

Rompre votre serment

Un paladin fait son possible pour respecter une éthique très exigeante, mais même le plus vertueux d'entre eux est faillible. Parfois, suivre le droit chemin demande trop d'efforts. Parfois, une situation exige de choisir entre deux maux celui qui sera moindre. Et parfois, dans le feu de l'action, un paladin transgresse les règles auxquelles il a juré de se plier.

Un paladin qui a rompu son serment cherche généralement l'absolution auprès d'un clerc qui partage sa foi ou d'un paladin qui appartient au même ordre que lui. En signe de pénitence, il peut par exemple passer une nuit à prier, jeûner, ou accomplir un acte d'abnégation similaire. Après un rite de confession et de pardon, le paladin prend un nouveau départ. Si la faute est particulièrement grave, la pénitence peut requérir du paladin une période pendant laquelle il se soumet à l'épreuve de la voie de la Rédemption.

Si le paladin a volontairement brisé son serment et ne manifeste aucun signe de repentir, les conséquences peuvent être plus sérieuses. Par exemple, le MJ peut décider qu'un tel paladin impénitent doit abandonner cette classe et en choisir une autre.

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous accédez aux deux options de canalisation d'énergie divine suivantes.

Porte-étendard. Au prix d'une action, vous provoquez tous les ennemis qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Ceux qui ratent un jet de sauvegarde de Sagesse doivent à leur prochain tour choisir l'action *attaquer* et vous choisir comme cible si vous êtes à une distance inférieure à leur allonge, ou l'action *se précipiter* et se rapprocher de vous dans le cas contraire. À votre prochain tour, vous pouvez au prix d'une action attaquer tous les ennemis à votre portée. Si vous n'avez pas subi de dégât pendant le round précédent, vous obtenez un *avantage* sur ces attaques.

Tacticien. Au prix d'une action bonus, vous procurez à tous vos alliés situés dans un rayon de 9 mètres autour de vous ainsi qu'à vous-même, un *avantage* sur la prochaine attaque réalisée avant le début de votre prochain tour. Toutes les attaques réussies bénéficient d'un bonus aux dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Cri de ralliement

À partir du niveau 7, vous pouvez haranguer vos compagnons et les exhorter à faire de leur mieux. Tous vos alliés dans un rayon de 9 mètres autour de vous récupèrent 1d6 + votre modificateur de Charisme points de vie. De plus, tous ceux qui étaient *charmés*, *terrorisés* ou *paralysés* suite à un jet de sauvegarde raté peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde (avec le même DD) afin de se libérer de leur condition. Ils obtiennent un *avantage* sur ce jet de sauvegarde. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Charge héroïque

À partir du niveau 15, votre réputation de meneur d'hommes est telle que tous sont prêts à vous suivre malgré les périls et redoublent d'ardeur au combat. Utilisez une action pour charger un ennemi situé à 6 mètres au moins de vous, et jusqu'à 6 mètres en plus de votre déplacement normal, puis portez une attaque pour laquelle vous obtenez un *avantage*. Si cette attaque

atteint sa cible, jusqu'à votre prochain tour tous vos alliés dans un rayon de 9 mètres autour de la cible de votre charge peuvent utiliser une action bonus afin de porter une attaque. Si l'ennemi que vous chargiez est mort ou *inconscient* suite à votre charge héroïque, cette attaque bonus se fait avec un *avantage*. Vous ne pouvez pas vous déplacer avant ou après une charge héroïque. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Héros de guerre

Au niveau 20, vous pouvez prendre la forme d'une des figures mythiques de votre patrie. Vous priez pendant une action pour implorer l'aide d'un ancien héros. Son aura, reconnaissable par tous vos compatriotes, apparaît autour de vous pendant 1 heure. Pendant cette durée, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Vous émettez une vive lumière dans un rayon de 9 mètres, et une lumière faible dans un rayon de 9 mètres supplémentaires, dont la couleur rappelle les armoiries de votre seigneur ou cité.
- Cette lumière s'accompagne d'une aura de sérénité de 9 mètres de rayon autour de vous. Vos alliés dans cette zone ne peuvent plus être *charmés* ou *terrorisés*.
- Les créatures Chaotiques qui pénètrent dans cette aura ou y débutent leur tour (vous excepté) doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *terrorisées* pendant 1 minute, ou jusqu'à ce qu'elles sortent de la zone d'effet. Le DD de ce jet de sauvegarde est le même que pour vos sorts de paladin.
- Les ennemis *invisibles* redeviennent visibles tant qu'ils se trouvent à moins de 9 mètres de vous.

Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Serment de perfection

Le paladin qui choisit le serment de perfection poursuit un idéal de noblesse à travers la confrontation avec ses pairs lors de joutes ou de tournois, mais aussi un idéal de beauté et de romance à travers l'art de l'amour courtois. Ce chevalier correspond à l'image d'Épinal du chevalier en armure brillante, voire dorée, qui agit autant pour la gloire que pour le bien commun. Parfois aussi appelé chevalier de la rose, il prête généralement allégeance à une personne de sang noble dont il défend les couleurs lors des tournois. En son nom, il parcourt le monde sur sa fidèle monture, afin de réaliser des exploits, prouver sa bravoure et combattre le mal. Cette personne peut être une femme ou un homme dont il cherche à conquérir le cœur, mais ce peut aussi être une personnalité importante, comme un roi ou une reine dont il se fait le champion de façon à défendre son honneur et couvrir son nom de gloire.

Préceptes de perfection

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de perfection varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

Bravoure. Ne vous souciez pas du danger. Plus grand sera le danger, plus grande sera la gloire.

Au nom de l'amour. Il n'y a pas de plus grand exploit que de mettre sa propre vie en péril pour défendre l'honneur de celle ou de celui qu'on aime.

Perfection. Mesurez-vous à vos pairs quand l'occasion se présente, que ce soit sur le champ de bataille ou à la cour, par les armes ou par la poésie.

Destrier. Prenez soin de votre monture comme vous prendriez soin d'un ami. Elle est le symbole de votre rang et votre alliée en toutes circonstances.

Élégance. Soyez toujours un modèle pour les autres, tant par vos actes que vos paroles ou votre apparence.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niv. de paladin	Sorts
3	*choc des titans, compréhension des langues*
5	*amélioration de caractéristique, lien de protection*
9	*lueur d'espoir, monture fantôme*
13	*bouclier de feu, protection contre la mort*
17	*lien télépathique, festin des héros*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous accédez aux deux options suivantes de canalisation d'énergie divine.

Sauveur. En utilisant une action, vous pouvez promettre à un jeune homme ou une jeune femme (selon votre préférence personnelle, voir encart) en détresse à portée de vue de le/la secourir. Pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'il/elle soit hors de danger (la première condition remplie), vous obtenez un *avantage* à tous vos tests destinés à parlementer ou à combattre pour son honneur. Vous ne bénéficiez de cet *avantage* que si la jeune personne en détresse accepte (même tacitement) d'être secourue ou de voir son honneur défendu par vous.

Héros. En dépensant une réaction et votre canalisation d'énergie divine, vous lancez le sort *héroïsme* sans utiliser d'emplacement de sort. Vous obtenez un *avantage* à tous les tests de concentration pour maintenir le sort actif. Ce sort s'applique aussi à votre monture lorsque le lancez sur vous-même, aussi bien grâce à cette aptitude que de façon normale.

Dans l'imaginaire collectif, le rôle du chevalier servant est souvent dévolu à un personnage masculin qui dédie sa vie à une gente dame. Pourtant, rien n'empêche un personnage féminin de jouer le même rôle. Et rien n'indique que la personne qui est l'objet de l'attention d'un paladin soit une femme. Toutefois, quel que soit son sexe, le concept de cet archétype consiste à défendre les jouvenceaux ou les jouvencelles… selon sa préférence.



Chevalier émérite

Au niveau 7, lorsque vous utilisez le sort *trouver une monture*, vous pouvez appeler un cheval de guerre lourd ou, si votre MJ vous le permet, un hippogriffe ou un aigle géant (ID 1). Ces créatures sont considérées dressées, et vous pouvez les contrôler.

De plus, lorsque vous utilisez une lance à dos de monture, vous obtenez un *avantage* en attaque sur chaque attaque effectuée après un déplacement d'au moins 6 mètres et, si vous blessez une créature, elle doit réaliser un jet de sauvegarde de Force ou se retrouver *à terre* (voir la section *Combat monté*, au chapitre 9 page 295 si la cible est elle-même sur une monture).

Chevalier prestigieux

À partir du niveau 15, vous pouvez appeler un cheval de guerre céleste ou encore, si votre MJ vous le permet, un pégase ou un griffon (ID 2). Votre MJ est habilité à vous autoriser d'autres créatures plus exotiques s'il le juge crédible (par exemple, un tigre à dents de sabre pour un elfe sauvage), l'indice de dangerosité de la créature ne doit pas dépasser 2.

De plus, lorsque vous contrôlez une monture, vous pouvez lui faire utiliser son action pour attaquer.

Parangon héroïque

Au niveau 20, au prix d'une action, vous pouvez devenir un parangon d'héroïsme. Pendant 1 minute, votre peau prend la teinte de l'or pur et émet une faible lumière dorée dans un rayon de 6 mètres autour de vous. De plus, vous devenez résistant à tous les dégâts subis et vous obtenez un *avantage* à toutes vos attaques au corps-à-corps, ainsi que vos tests de Force, de Constitution, de Sagesse et de Charisme (jets de sauvegarde et tests de compétence). Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Serment de piété

Le serment de piété est celui des paladins qui adoptent les préceptes et les enseignements d'un culte divin. Ils consacrent dès lors leur vie à poursuivre l'idéal présenté par leur divinité et à lutter, les armes à la main, contre ses ennemis. Qu'ils soient en première ligne des éventuelles guerres saintes dans lesquelles leur déité s'engage, ou sur les remparts d'une foi ou d'un temple menacés, ils finissent souvent par être considérés eux-mêmes comme des saints ou des bienheureux. Même si les divinités concernées suivent la plupart du temps la voie du Bien, certains paladins s'attachent de la sorte à des divinités Mauvaises ou Neutres. Ces cas sont toutefois exceptionnels et amènent bien souvent le paladin sur une voie hasardeuse où ses idéaux personnels sont mis à mal par la dure réalité des conflits divins.

Préceptes de piété

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de piété varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

Loyauté. Croyez en ce qu'enseigne votre Église et observez tous ses commandements.

Protection. Protégez votre Église et tous ses représentants.

Humilité. Ne cherchez pas le renom pour vous-même, et vantez la gloire de votre dieu avant la vôtre.

Courage. Soyez prêt à tous les sacrifices pour votre foi.

Détermination. Ne laissez pas de place au doute dans votre cœur.

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

Niv. de paladin	Sorts
3	*bénédiction, sanctuaire*
5	*augure, prière de soins*
9	*esprits gardiens, lever une malédiction*
13	*divination, gardien de la foi*
17	*communion, rappel à la vie*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez votre serment au niveau 3, vous accédez aux deux options suivantes de canalisation d'énergie divine.

Inquisiteur. Au prix d'une action, vous invoquez la puissance de votre dieu et brandissez votre symbole sacré en utilisant votre canalisation d'énergie divine. Choisissez une créature dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Cette créature est *repoussée* pendant 1 minute si elle rate un jet de sauvegarde de Sagesse. Si son alignement comprend au moins une composante opposée à l'alignement de votre dieu tutélaire (exemple : Chaotique pour un dieu

Loyal, Bon pour un dieu Mauvais, etc.), la créature subit un *désavantage* sur ce jet de sauvegarde. Les créatures non alignées sont immunisées à cette capacité.

Guerrier saint. Par une action, vous tenez votre symbole sacré contre votre cœur en utilisant votre canalisation d'énergie divine. Votre symbole se reflète brillamment sur votre armure, fournissant pendant 1 minute une lumière vive dans un rayon de 6 mètres autour de vous, et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Votre armure brille d'un tel éclat que n'importe quelle créature qui se trouve dans la zone de lumière vive, qui vous cible avec une attaque, un sort ou une capacité, et qui rate une sauvegarde de Sagesse, est considérée *aveuglée* jusqu'au début de votre prochain tour (les jets d'attaque bénéficient d'un *avantage* contre elle, et elle subit un *désavantage* sur ses attaques). L'effet prend fin si vous êtes *inconscient* ou *terrorisé*.

Aura de piété

À partir du niveau 7, la puissance de votre divinité forme une protection sainte autour de vous. Vous et vos alliés dans un rayon de 3 mètres gagnez la résistance aux dégâts causés par les sorts (après éventuelle réduction des dégâts grâce à une sauvegarde réussie), y compris pour les effets de zone tels ceux d'une boule de feu . Au niveau 18, le rayon passe à 9 mètres.

Pureté de la lame

À partir du niveau 15, vous êtes en permanence sous l'effet d'un sort de *faveur divine*.

Avatar divin

Au niveau 20, vous pouvez prendre la forme d'un avatar de votre divinité. Il s'agit généralement d'un géant portant les symboles de votre divinité tutélaire et de son domaine : des éclairs dans le cas d'une divinité du ciel et de la foudre, une épée ou un marteau géant pour un dieu de la guerre, une tête animale pour un dieu de la nature, etc. La transformation prend une action et dure 1 minute. Pendant ce temps, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Votre taille augmente d'une catégorie (de moyenne à grande). Votre équipement et vos armes grandissent en même temps que vous et reprennent leur taille initiale à la fin de la transformation.
- Vos attaques avec une arme de mêlée ont désormais une allonge de 3 mètres et leurs dégâts sont intégralement doublés.
- Au début de chaque tour, vous regagnez 10 points de vie.

Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette aptitude à nouveau.

Serment de rédemption

Les paladins qui suivent cette voie le font très rarement par choix, et ce serment n'est pas accessible à la création. La voie de paladin est exigeante et ne laisse que peu de place à l'erreur. Pourtant, tout individu est faillible, et les tentations sont nombreuses. Ainsi, confrontés à leurs propres faiblesses ou à leur part d'ombre, certains paladins renoncent à cette vie de sacrifice et sombrent parfois, oubliant tout de leurs idéaux. D'autres, au contraire, se relèvent de ces épreuves renforcés dans leur détermination, confortés dans leur choix, et avec la volonté d'obtenir le pardon de ceux qu'ils ont trahi. Cette voie est celle de la rédemption. Une voie difficile et amère, qui permet toutefois à celles et ceux qui l'empruntent de regagner leur honneur et de rallumer la flamme de l'espoir, un temps soufflée.

Un paladin de la rédemption ne prête pas serment comme les autres au niveau 3. Il rejoint cette voie s'il faillit à l'un ou l'autre de ses engagements. C'est ultimement au MJ de décider si les actions d'un paladin sont en violation avec son serment actuel. Toutefois, il devrait au moins prévenir le joueur de cette éventualité avant d'assigner son personnage à la voie de la Rédemption, et lui laisser une chance de rectifier les choses.

Préceptes de rédemption

S'il veut parvenir à la rédemption, le paladin qui a prêté ce serment doit faire sien tous les préceptes fondamentaux suivants.

Sagesse. Apprenez de vos erreurs sans les laisser devenir votre maître.

Droiture. Faites face à vos manquements, et corrigez-les si nécessaire.

Tempérance. Gardez-vous de juger les autres trop sévèrement et souvenez-vous de vos propres errances.

Humilité. N'ayez pas d'autre ambition pour vous-même que la simplicité.

Honnêteté. Soyez honnête avec tous, y compris avec vous-même.

Sorts de serment

Contrairement aux autres paladins, ceux qui entrent sur la voie de la rédemption ne bénéficient pas de sort de serment. Le lien avec l'entité ou la force qui leur donnait leur pouvoir est en partie brisé, et ils doivent avant tout compter sur eux-mêmes pour faire face aux embûches.

Canalisation d'énergie divine

Le serment de rédemption n'est accessible qu'à des paladins de niveau 3 ou plus. Un paladin de niveau 1 ou 2 qui faillit à son devoir et qui persiste dans l'erreur deviendra généralement un guerrier. À partir du niveau 3, un paladin qui fait serment de rédemption remplace ses options de canalisation d'énergie divine par les options suivantes.

Intrépide. Au prix d'une action et d'un niveau de fatigue, vous remontez le moral de vos alliés et les en-

joignez à continuer à se battre. Tous vos alliés dans un rayon de 6 mètres autour de vous bénéficient de l'équivalent d'un repos court. Chaque créature ne peut être ciblée qu'une seule fois entre chaque repos long par cette capacité.

Défenseur. En utilisant votre canalisation d'énergie divine, vous pouvez désigner un de vos alliés dans un rayon de 6 mètres autour de vous. À partir de ce moment et pendant 1 minute, lorsque cet allié est touché par une attaque, vous pouvez utiliser une réaction pour subir tous les dégâts dont il est victime à sa place (hors dégâts de zone). Vous êtes considéré comme résistant à ces dégâts. Vous pouvez interrompre cet effet à tout moment. L'effet s'interrompt automatiquement si vous êtes *inconscient* ou *neutralisé*.

Expiation

Au niveau 7, si vous êtes sur la voie de la rédemption depuis au moins un niveau et que votre MJ juge que vous avez racheté vos fautes, vous avez le choix de poursuivre avec le serment de rédemption ou de revenir à votre serment d'origine. Dans ce dernier cas, vous pouvez choisir l'une des options de canalisation d'énergie divine du serment de rédemption et remplacer définitivement l'une des options de votre serment par celle-ci.

Si vous persistez dans la voie de la rédemption, vous pouvez désormais désigner une créature à 9 mètres ou moins de vous et la forcer à expier ses crimes et la noirceur de son âme. Si la créature rate un jet de sauvegarde de Sagesse (le DD est égal à celui de vos sorts de paladin), elle est *paralysée*. Elle effectue un nouveau jet de sauvegarde chaque tour pendant 1 minute, jusqu'à ce qu'elle résiste à l'expiation ou jusqu'à ce que vous soyez *inconscient*. Si la créature est une aberration, un mort-vivant ou un démon, elle subit un *désavantage* sur ce jet. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. Au niveau 18, la portée passe à 15 mètres.

Purgatoire

Au niveau 15, si vous êtes sur la voie de la rédemption depuis au moins un niveau et que votre MJ juge que vous avez racheté vos fautes, vous avez le choix de poursuivre avec le serment de rédemption, ou de revenir à votre serment d'origine. Dans ce dernier cas, vous pouvez choisir l'une des options de canalisation d'énergie divine du serment de rédemption, et remplacer définitivement l'une des options de votre serment par celle-ci.

Si vous poursuivez avec le serment de rédemption, vous êtes désormais capable de créer autour de vous une zone de purgatoire de 9 mètres de rayon pendant 1 minute, particulièrement douloureuse pour certains types de créatures. Aberrations, morts-vivants et fiélons considèrent cette zone comme un terrain difficile. De plus, ils subissent 2d6 dégâts radiants la première fois qu'ils pénètrent dans cette zone, et à chaque fois qu'ils y débutent leur tour. Enfin, ils subissent un *désavantage* sur leurs attaques tant qu'ils restent dans la zone. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Esprit de la rédemption

Au niveau 20, si vous êtes sur la voie de la rédemption depuis au moins un niveau et que votre MJ juge que vous avez racheté vos fautes, vous avez le choix de poursuivre avec le serment de la rédemption, ou de revenir à votre serment d'origine. Dans ce dernier cas, vous pouvez choisir l'une des options de canalisation d'énergie divine du serment de rédemption, et remplacer définitivement l'une des options de votre serment par celle-ci. Si vous conservez le serment de rédemption, vous devenez alors définitivement un paladin rédempteur, traquant partout celles et ceux qui ont failli afin de les ramener sur le droit chemin et de les faire expier leurs fautes.

Au prix d'une action et d'un niveau d'épuisement, vous pouvez désormais prendre la forme d'un esprit intangible capable de lacérer les âmes et de révéler ses pires faiblesses à chacun. La transformation dure 1 minute et peut être prolongée au coût d'un niveau d'épuisement par minute supplémentaire (sans jamais dépasser le niveau 6, toutefois). Pendant la durée de l'effet, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous êtes immunisé aux effets d'épuisement, aux dégâts nécrotiques, ainsi qu'aux pouvoirs qui repoussent les morts-vivants.
- Vous ne pouvez pas être *charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié* ou *empoisonné*.
- Vous flottez dans les airs et vous pouvez vous déplacer à travers les créatures et les objets, comme sur un terrain difficile. Votre vitesse de déplacement reste inchangée. Si vous occupez le même emplacement qu'un objet solide ou une créature lorsque la transformation se termine, vous êtes immédiatement projeté dans l'espace inoccupé le plus proche susceptible de vous accueillir et subissez un total de dégâts de force égal à 6 × le nombre de mètres sur lesquels vous avez été projeté.
- Vous conservez votre bonus d'attaque et votre nombre d'attaques. Lorsque vous touchez un adversaire, vous lui infligez (2d6 + modificateur de Charisme) dégâts nécrotiques. De plus, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (même DD que vos sorts de paladin) ou subir un niveau d'épuisement.

À la fin de la transformation, si le niveau d'épuisement de votre personnage est de 6, celui-ci meurt. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Rôdeur

« L'entrée de la caverne des géants des collines se trouve là. » La nuit est tombée. Le capitaine Débert expose son plan. « Notre campement est là. D'après mes éclaireurs, le clan compte une cinquantaine de mâles, des femelles et des rejetons. Nous marcherons demain toute la journée. Et à l'aube dans deux jours, nous chargerons et…

– Et vous mourrez », coupe une voix venue des arbres.

« Qui va là ? », lâche un chevalier alors que plusieurs sergents portent la main à l'épée.

« Je viens en amie. » Une silhouette élancée saute au sol. La lumière du feu de camp dévoile la physionomie sauvage et parfaite de la créature. Son lynx reste sur la branche et personne ne l'a remarqué. « Je suis Thessandreïla Silnaël. Vous êtes dans ma forêt. Votre plan est voué à l'échec. Les géants sont stupides, mais des orcs, avec quelques ogres, ont établi des avant-postes.



Vue la discrétion de votre armée, jamais vous ne les surprendrez. Les géants vous attendront et vous perdrez votre cavalerie sous une pluie de rochers. Le moral de la troupe va être terriblement affecté. Et à en juger par votre méconnaissance de l'ennemi, je suis sûre que la grande majorité de vos hommes n'ont jamais vu de géant. Ils auront peur, les lignes ne tiendront pas et les massues des Collines vous écraseront.
– Qu'est-ce que vous proposez ? », interroge le capitaine.
« Que vous partiez, maintenant. » La rôdeuse plonge la main dans son sac et jette négligemment au sol un large cercle de métal, grossier et sanglant.
« Qu'est-ce que c'est ?
– La couronne des Collines. Votre mission est réussie, capitaine, félicitations. Le roi géant est mort. La guerre de succession a commencé et promet d'être violente dans toute la région. Mais tant que les monstres n'ont pas de couronne, ils n'auront pas de roi. Ils ne menaceront plus votre royaume. »

Qu'est-ce qu'un rôdeur ?

Aux marches de la civilisation, là où les sociétés organisées laissent place à la nature, aux forces chaotiques primordiales et à la sauvagerie, des silhouettes solitaires et encapuchonnées veillent. Ces experts du combat sont des patrouilleurs, des coureurs des bois, des ombres sur la steppe. Un rôdeur est un individu très proche de la nature. Il connaît parfaitement son environnement et l'écosystème qui le compose. En ce sens, le rôdeur et le druide partagent de nombreuses convictions, ce qui les amène fréquemment à s'associer quand l'équilibre d'un territoire est menacé par des invasions de créatures maléfiques ou par l'appétit d'un prédateur terriblement dangereux. D'ailleurs, un rôdeur qui commence à accumuler de l'expérience est capable de maîtriser les forces de la nature et de lancer des sorts.

Contrairement au barbare qui est partie prenante de son environnement, le rôdeur est en retrait, au-dessus : il est un observateur, un berger, un régulateur. Le rôdeur est un chasseur d'élite, aussi efficace un arc à la main qu'au corps-à-corps, un solitaire qui préfère mener ses actions seul, dans la discrétion, en frappant vite et fort.

Bien entendu, les circonstances exigent parfois une association avec d'autres talents. En pleine nature et face à ses ennemis jurés, le rôdeur est d'une efficacité incomparable. Dans ces conditions, il s'impose comme un leader naturel, l'éclaireur qui prend les décisions opportunes. Ce qui implique une Sagesse haute pour cette classe qui a besoin, comme les autres combattants, de bonnes caractéristiques physiques. En milieu urbain, ses réflexes sont déplacés et son sens des conventions inexistant. Il n'en reste pas moins que la polyvalence de son profil le rend toujours utile.

Créer un rôdeur

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Qu'est-ce qui explique que votre rôdeur a choisi les grands espaces ? Son peuple vit-il au contact de la nature ou, au contraire, vient-il d'un endroit plus civilisé, plus densément peuplé, urbain ou rural ? Dans tous les cas, dès l'apprentissage de la voie du rôdeur, au contact d'un maître ou seul face à la rigueur des éléments, le candidat choisit cette vie comme on entre dans les ordres : on se retire de la communauté pour un destin de solitaire. Pourquoi ? Inaptitude sociale ? Brimades des camarades ? Déception amoureuse ? Pauvreté crasse ? Dispositions exceptionnelles ?
- Le rôdeur possède un ou plusieurs ennemis jurés. D'où vient cette aversion ? Les créatures ont-elles tué ses parents ? Détruit son village natal ? Fais sombrer son pays dans le chaos ? Ses adversaires représentent l'opposé de ses idéaux de vie ? Ses rivaux pour un territoire et ses richesses ? L'histoire de cette haine farouche peut amener de très beaux moments de jeu, à condition d'y avoir réfléchi auparavant.
- Votre personnage va être amené à faire partie d'un groupe. Qu'est-ce qui justifie l'abandon de sa solitude ? Le danger ? La lassitude ? Le besoin d'aide ? L'amour ?

Aptitudes de classe

En tant que rôdeur, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de rôdeur après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : choisissez trois compétences parmi : Athlétisme, Discrétion, Dressage, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- *(a)* une armure d'écailles ou *(b)* une armure de cuir
- *(a)* deux épées courtes ou *(b)* deux armes courantes de corps-à-corps
- *(a)* un paquetage d'exploration souterraine ou *(b)* un paquetage d'explorateur
- un arc long et un carquois contenant vingt flèches

Ennemi juré

Dès le niveau 1, vous avez une expérience significative quand il s'agit d'étudier, de traquer, de chasser et même de parler à un certain type d'ennemi.

Choisissez un type d'ennemi juré : aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, vases, plantes ou morts-vivants. Alternativement, vous pouvez choisir deux races d'humanoïdes (comme les gnolls et les orcs) comme ennemis jurés.

Vous obtenez un *avantage* sur les tests de Sagesse (Survie) pour traquer vos ennemis jurés, ainsi que sur les tests d'Intelligence permettant de se rappeler d'informations les concernant.

Quand vous gagnez cette aptitude, vous apprenez également une langue de votre choix qui est parlée par l'un de vos ennemis jurés, dans la mesure où ils savent parler.

Vous pouvez choisir un nouvel ennemi juré ainsi qu'une langue qui lui est associée au niveau 6, puis au niveau 14. Ces choix devraient être faits en fonction du type de monstres que vous avez rencontrés pendant vos aventures.

Rôdeur

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts connus	Emplacement de sorts par niveau de sort				
				1	2	3	4	5
1	+2	Ennemi juré, Explorateur-né	_	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Incantations	2	2	-	-	-	-
3	+2	Archétype de rôdeur, Vigilance primitive	3	3	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2	-	-	-
6	+3	Amélioration d'ennemi juré et d'explorateur-né	4	4	2	-	-	-
7	+3	Aptitude d'archétype de rôdeur	5	4	3	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques, Traversée des terrains	5	4	3	-	-	-
9	+4	_	6	4	3	2	-	-
10	+4	Amélioration d'explorateur-né, Camouflage naturel	6	4	3	2	-	-
11	+4	Aptitude d'archétype de rôdeur	7	4	3	3	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	7	4	3	3	-	-
13	+5	_	8	4	3	3	1	-
14	+5	Amélioration d'ennemi juré, Disparition	8	4	3	3	1	-
15	+5	Aptitude d'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	9	4	3	3	2	
17	+6	_	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur d'ennemis	11	4	3	3	3	2

Explorateur-né

Vous êtes particulièrement familier d'un certain type d'environnement naturel et vous avez des facilités à voyager et survivre dans ce type de régions. Choisissez un terrain de prédilection parmi : arctique, littoral, désert, forêt, plaine, montagne ou marais. Quand vous faites un test d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain de prédilection, votre bonus de maîtrise est doublé si vous utilisez une compétence que vous maîtrisez.

Lorsque vous voyagez une heure ou plus sur votre terrain de prédilection, vous obtenez les bénéfices suivants :

- » Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de votre groupe.
- » Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf s'il est soumis à un effet magique.
- » Même si vous avez commencé une autre activité pendant votre voyage (comme chercher de la nourriture, naviguer ou pister), vous restez vigilant.
- » Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement tout en conservant une allure normale.
- » Quand vous cherchez de la nourriture, vous trouvez deux fois plus de nourriture que normalement.
- » Si vous pistez d'autres créatures, vous pouvez déterminer leur nombre exact, leur taille et quand elles ont traversé la zone que vous examinez.

Au niveau 6 et au niveau 10, vous pouvez choisir un terrain de prédilection supplémentaire.

Style de combat

Au niveau 2, vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat, même si vous pouvez choisir un autre style plus tard.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance.

Combat à deux armes

Quand vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Duel

Quand vous maniez une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Incantations

Quand vous arrivez au niveau 2, vous apprenez à utiliser l'essence magique qui se trouve dans la nature pour lancer des sorts, un peu comme le ferait un druide. Reportez-vous au chapitre 11, *Lancer des sorts*, pages 306-310, pour en savoir plus sur les règles d'incantation et à *Listes de sorts par classe*, pages 312-319 pour la liste de sorts de rôdeur.

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du rôdeur le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez et qui vous permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez utiliser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez utilisés après un repos long.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *amitié avec les animaux* et que vous avez un emplacement de sort de niveau 1 et un autre de niveau 2 encore disponibles, vous pouvez lancer ce sort en utilisant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts de rôdeur.

La colonne sorts connus du tableau d'évolution du rôdeur vous indique à quels niveaux vous pouvez apprendre de nouveaux sorts de rôdeur de votre choix et combien. Vous ne pouvez par contre apprendre que des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 5 de cette classe, vous pouvez apprendre des sorts de niveau 1 ou 2.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de rôdeur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sorts de rôdeur. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de rôdeur est la Sagesse, car votre magie découle de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Sagesse afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de rôdeur que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort de rôdeur.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous choisissez un archétype auquel vous vous efforcez d'adhérer : chasseur, archer arcanique, exilé ou traqueur. Tous sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

Vigilance primitive

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser une action et dépenser un emplacement de sort de rôdeur pour exacerber votre vigilance et ouvrir vos sens à la région qui vous entoure. Pendant un nombre de minutes équivalent au niveau de l'emplacement de sort que vous avez dépensé, vous pouvez déterminer si les créatures des types suivants se trouvent dans un rayon de 1,5 kilomètre de vous (si vous êtes sur votre terrain de prédilection, ce rayon est de 9 kilomètres) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants. Cette aptitude ne vous permet pas de savoir où se trouvent ces créatures, ni leur nombre.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action *attaquer* lors de votre tour.

Traversée des terrains

À partir du niveau 8, traverser des terrains difficiles ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire. Vous pouvez aussi traverser la végétation non magique sans qu'elle vous ralentisse ou vous inflige des dégâts si elle a des aiguilles, ou présente un quelconque risque de ce type.

En plus de cela, vous obtenez un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre les plantes créées par la magie ou manipulées pour gêner les déplacements, comme par exemple celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Camouflage naturel

À partir du niveau 10, vous pouvez passer une minute à créer de quoi vous camoufler. Vous devez pour cela avoir accès à de la boue, de la terre, des plantes, de la suie et d'autres matériaux naturels avec lesquels créer votre camouflage.

Une fois grimé, vous pouvez tenter de vous cacher en vous plaquant contre une surface solide, comme un arbre ou un mur, qui est au moins aussi grande et large que vous. Vous gagnez un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) tant que vous vous restez immobile et ne faites pas d'action. Dès que vous bougez ou choisissez d'effectuer une action ou une réaction, vous devez vous camoufler de nouveau pour regagner ce bonus.

Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser l'action *se cacher* comme action bonus lors de votre tour. Vous arrivez aussi à échapper aux tentatives de pistage par tout moyen non magique, sauf si vous choisissez de laisser des traces de votre passage.

Sens sauvages

Au niveau 18, vous gagnez des sens surnaturels qui vous aident à combattre les créatures que vous ne pouvez pas voir. Quand vous attaquez une créature que vous ne pouvez pas voir, le fait de ne pas la voir ne vous impose pas de *désavantage* sur vos jets d'attaque contre cette créature.

Vous arrivez aussi à percevoir l'endroit où se trouve toute créature *invisible* dans un rayon de 9 mètres autour de vous, dans la mesure où elle n'est pas cachée et que vous n'êtes ni *aveuglé* ni *assourdi*.

Tueur d'ennemis

Au niveau 20, vous avez développé un talent exceptionnel pour éliminer vos ennemis. Une fois par tour, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque portée contre un de vos ennemis jurés. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude avant ou après avoir jeté les dés, mais vous devez vous être décidé avant que les effets de ce jet aient été appliqués.

Archétypes de rôdeur

Les idéaux du rôdeur se déclinent en quatre types de spécialisations : l'archer arcanique, le chasseur, l'exilé et le traqueur.

Chasseur

Adopter l'archétype du chasseur signifie accepter votre place comme rempart entre la civilisation et les terreurs qui hantent la nature. En suivant la voie du chasseur, vous apprenez des techniques spécifiques vous permettant d'affronter diverses menaces, que ce soient des ogres déchaînés, des hordes d'orcs, d'immenses géants ou de terrifiants dragons.

La proie du chasseur

Au niveau 3, vous pouvez choisir l'une des trois aptitudes suivantes.

Tueur de colosses. Votre ténacité vous permet de venir à bout des plus terribles ennemis. Quand vous réussissez à toucher une créature avec une arme, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires si elle possède moins de points de vie que son maximum. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de géants. Quand une créature de taille grande ou supérieure qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir vous cible avec une attaque, que cette attaque soit réussie ou ratée, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque contre cette créature.

Briseur de hordes. Une fois par tour, quand vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez attaquer une seconde fois avec la même arme en ciblant une autre créature, dans la mesure où celle-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature et à portée de votre arme.

Tactiques défensives

Au niveau 7, vous pouvez choisir l'une des trois aptitudes suivantes.

Échapper à la horde. Les attaques d'opportunité qui sont portées contre vous subissent un *désavantage*.

Défense contre les attaques multiples. Quand une créature vous touche avec une attaque, vous gagnez un bonus de CA de +4 contre toutes les autres attaques que peut faire cette créature pour le reste du tour.

Moral d'acier. Vous obtenez un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre tout effet provoquant l'état *terrorisé*.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous pouvez choisir l'une des deux aptitudes suivantes.

Salve. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque à distance contre autant de créatures que vous le voulez, dans la mesure où elles se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour d'un point que vous avez défini dans la zone de portée de votre arme. Vous devez avoir une munition pour chaque cible, bien entendu, et vous lancez un jet d'attaque séparé pour chaque cible.

Attaque tourbillonnante. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de corps-à-corps contre autant de créatures que vous le souhaitez dans la mesure où elles se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, en faisant un jet d'attaque séparé pour chaque créature.

Défense de chasseur supérieure

Au niveau 15, vous pouvez choisir l'une des trois aptitudes suivantes.

Dérobade. Si vous subissez un effet, comme le souffle enflammé d'un dragon rouge ou un sort d'*éclair*, qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégât sur un succès.

Retour de bâton. Quand une créature hostile vous cible et rate son attaque de corps-à-corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour contraindre cette créature à répéter la même attaque contre une autre créature de votre choix, à l'exception d'elle-même.

Esquive instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts causés par cette attaque .

Archer arcanique

L'archer arcanique est un rôdeur capable de canaliser sa magie pour enchanter ses flèches de façon à les rendre plus létales ou à leur permettre d'atteindre des cibles hors de portée pour tout autre que lui.

Flèche arcanique

Dès le niveau 3, vous devenez capable d'enchanter votre flèche afin d'améliorer grandement sa précision et ses dégâts. En utilisant une action bonus et en dépensant un emplacement de sort, vous obtenez un *avantage* sur une attaque à distance réalisée dans le même round, et vous ajoutez 1d6 aux dégâts par niveau du sort utilisé. La flèche est considérée comme magique en ce qui concerne la résistance aux dégâts des créatures.

Flèche infaillible

À partir du niveau 7, vous pouvez murmurer à votre flèche pour lui indiquer sa cible. Vous la décochez en l'air et elle se dirige sur son objectif sans que vous ayez besoin de le voir. Vous utilisez une action bonus pour indiquer votre cible, puis vous devez tirer dans le même round. Vous ne pouvez tirer une flèche de cette façon que sur une créature que vous avez vue depuis moins d'une minute et qui est à portée. La flèche fonce sur sa cible et contourne tous les obstacles pour l'atteindre (par exemple, en tournant à l'angle des couloirs ou en passant par une ouverture étroite, etc.). Seuls les obstacles

infranchissables peuvent stopper la flèche. Votre attaque est un succès automatique et inflige ses dégâts habituels. Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, puis vous devez terminer un repos long pour récupérer cette aptitude.

Flèche intangible

À partir du niveau 11, cette aptitude remplace et annule flèche infaillible. Cette fois, la flèche devient intangible pour passer à travers les obstacles (murs, créatures) et vous pouvez cibler une créature que vous avez vue depuis moins de 12 heures. Les barrières magiques comme un mur de force bloquent la flèche. Votre attaque est un succès automatique et inflige ses dégâts habituels.

Flèche tueuse

Lorsque vous atteignez le niveau 15, vous pouvez enchanter une flèche tueuse pour une cible spécifique que vous avez personnellement observée pendant au moins 1 round ou dont vous possédez une relique (une écaille de ce dragon, une griffe de ce prédateur, etc). Le rituel d'enchantement dure 1 heure et il reste effectif jusqu'à ce que la flèche atteigne sa cible ou jusqu'à ce que vous en enchantiez une autre. Si vous atteignez la cible pour laquelle vous avez enchanté cette flèche, elle subit 12d6 dégâts perforants et elle est *entravée* pour jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution de même difficulté que pour vos sorts, elle subit seulement la moitié des dégâts et elle n'est pas *entravée*. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir enchanter une nouvelle flèche tueuse. Vous pouvez utiliser vos aptitudes de flèche infaillible ou de flèche intangible lorsque vous tirez votre flèche tueuse, mais pas celle de flèche arcanique.

La flèche tueuse possède les propriétés d'une flèche ordinaire non magique si elle est utilisée par une autre créature que le rôdeur qui l'a fabriqué.

Exilé

L'exilé est l'héritier d'une longue tradition ou d'une lignée de sang noble dont la nation est tombée aux mains d'un ennemi séculaire. Il est le dépositaire de savoirs anciens sur les plantes qui s'éteindront probablement avec sa lignée, et il parcourt le monde pour éloigner les spectres du passé ou se préparer à l'ultime affrontement contre ses ennemis de toujours.

Plantes médicinales

À partir du niveau 3, lorsque vous êtes sur votre terrain de prédilection, vous pouvez appliquer des herbes médicinales sur un nombre de créatures égal à votre bonus de maîtrise, vous inclus, durant un repos court. A la fin du repos, chaque patient récupère un nombre de d6 Points de Vie égal à votre bonus de maîtrise. Vous pouvez utiliser cette aptitude une fois entre deux repos longs. A partir du niveau 11, vous pouvez l'utiliser deux fois entre deux repos longs

Vous obtenez un *avantage* à tous vos tests de Sagesse (Médecine), d'Intelligence (Nature), de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Survie) qui concernent les plantes.

Némésis

Lorsque vous atteignez le niveau 7, une longue lutte ou une longue rancœur vous rendent d'une efficacité redoutable contre vos ennemis ancestraux. Vous ajoutez 1d6 aux dégâts de chaque attaque au corps-à-corps ou à distance que vous infligez à vos ennemis jurés.

Plantes miraculeuses

À partir du niveau 11, si vous êtes sur un terrain de prédilection, vous pouvez utiliser des plantes pour neutraliser un poison sur vous-même ou un allié à votre contact en utilisant une action. Vous pouvez utiliser cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise avant de devoir prendre un repos long. De plus, vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution.

Éradication

À partir du niveau 15, vous êtes d'une efficacité sans égale face à vos ennemis jurés. Vous ajoutez 2d6 aux dégâts de chaque attaque au corps-à-corps ou à distance que vous infligez à vos ennemis jurés. Cette aptitude remplace némésis.

Traqueur

Le traqueur est un habitant des terres sauvages qui compte sur sa connaissance du terrain pour chasser, piéger et tuer ses proies. Protecteur du royaume, chasseur de primes ou trappeur en milieu hostile, il connaît parfaitement le terrain et il est sans égal lorsqu'il s'agit de trouver et d'éliminer des adversaires sur son terrain de prédilection.

Terrain de prédilection

Dès le niveau 3, vous faites l'acquisition d'un second terrain de prédilection. De plus vous ajoutez les profondeurs (milieu naturel souterrain) à la liste des terrains de prédilection qui vous sont accessibles.

Pièges

Également au niveau 3, lorsque vous êtes sur votre terrain de prédilection, vous êtes capable de piéger une zone de 3 mètres de côté en seulement 5 minutes. Toute créature qui s'apprête à entrer dans la zone piégée doit faire un test de Sagesse (Perception) pour détecter le piège (difficulté équivalente à un sort). Vous pouvez choisir l'effet du piège parmi deux variantes :

Piège létal (projectile, fosse, chausse-trappe, etc.). Inflige 1d6 dégâts par point de bonus de maîtrise. Si la

victime réussit un jet de sauvegarde de Dextérité, elle ne subit que la moitié des dégâts.

Piège immobilisant (filet, collet, liane, etc.). La victime est *entravée* pendant 2d6 rounds. À son tour, elle peut utiliser son action pour se délivrer en réussissant une sauvegarde de Force ou de Dextérité au choix.

Le DD est de 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise. Vous pouvez poser un piège en seulement 1d6 rounds, mais la victime obtient un *avantage* à son test de compétence pour le détecter. Si vous passez 1 heure à poser un piège, la victime subit un *désavantage* à son test pour le détecter et pour en réduire l'effet.

Un piège qui a affecté une créature n'est plus actif. Il peut être réamorcé en seulement 1d6 rounds.

Avantage du terrain

Au niveau 7 et par la suite, lorsque vous êtes sur un terrain de prédilection, vous obtenez les bénéfices supplémentaires suivants :

» Votre groupe ne peut plus être *surpris* (sauf si vous en décidez autrement).
» Vous obtenez un *avantage* en initiative.
» Vous obtenez un *avantage* à tous vos tests de Force (Athlétisme) et de Dextérité (Discrétion).

Terrain favorable

À partir du niveau 11, lorsque vous êtes sur un terrain de prédilection, vous obtenez les bénéfices supplémentaires suivants :

» Vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir au choix un *avantage* sur un test d'attaque ou imposer un *désavantage* à une attaque dont vous êtes la cible.
» Il vous faut seulement 10 minutes pour bénéficier des effets d'un repos court et 4 heures pour bénéficier des effets d'un repos long.

Maître du terrain

Au niveau 15, vous obtenez un terrain de prédilection supplémentaire. De plus, désormais, lorsque vous êtes sur un terrain de prédilection, vous obtenez les bénéfices suivants :

» En combat, vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours. Cette action ne peut être utilisée que pour faire une unique attaque au corps-à-corps ou à distance, vous *désengager* ou *se précipiter*. Si vous utilisez une arme dans chaque main, exceptionnellement, cette action bonus vous permet de faire une attaque depuis chacune de vos mains (en utilisant les limitations habituelles en ce qui concerne la seconde arme).
» Lorsque vous prenez un repos court, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de Constitution s'il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie.

Pisteur : un rôdeur alternatif

Pour obtenir un rôdeur moins basé sur la magie, vous pouvez opter pour l'aptitude rustique dès que le personnage atteint le niveau 3. Cette aptitude réduit votre accès à la magie et, en échange, vous pouvez choisir deux archétypes de rôdeur de votre choix (à l'exception d'archer arcanique) au lieu d'un seul et en cumuler les aptitudes. Cela revient à limiter votre accès à la magie en échange d'autres aptitudes.

Rustique

À partir du niveau 3, vous négligez l'apprentissage de la magie au profit de compétences plus pratiques. Vous remplacez votre niveau de personnage par votre bonus de maîtrise pour déterminer le nombre de sorts que vous apprenez et que vous pouvez lancer dans la table de progression du rôdeur. Autrement dit, vous lancez des sorts comme un rôdeur d'un niveau égal à votre bonus de maîtrise (si vous êtes multiclassé, déterminez votre bonus de maîtrise pour cette capacité en comptant uniquement vos niveaux de rôdeur, et non votre niveau global).

Par exemple, au niveau 15 (bonus de maîtrise de +5), vous utilisez la magie comme le ferait normalement un rôdeur de niveau 5, ce qui vous permet d'apprendre quatre sorts et de lancer quatre sorts de niveau 1 et un sort de niveau 2.

Expert en survie

Également au niveau 3, en remplacement de l'aptitude vigilance primitive, vous obtenez la maîtrise de deux compétences supplémentaires au choix issues de la liste de rôdeur. De plus, vous choisissez deux compétences issues de cette liste parmi celles que vous maîtrisez déjà, et vous doublez leur bonus de maîtrise.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 13, vous pouvez choisir un deuxième style de combat.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 20, vous pouvez attaquer trois fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action *attaquer* lors de votre tour.

Roublard

« Je te retrouverai ! Tu m'entends ? On se retrouvera, et ce jour-là, j'arracherai le petit masque de lâche derrière lequel tu te caches ! Et je me ferai un collier avec tes dents ! » Nedil s'arrête. Il réfléchit un instant.

Flash back. L'affaire s'est déroulée comme prévu. S'introduire de nuit dans le palais a été un jeu d'enfant, grâce à une fenêtre laissée discrètement ouverte en journée. Silencieux comme un fantôme dans les grands couloirs, il a progressé jusqu'au petit salon. La serrure l'a occupé plus longtemps qu'il ne l'aurait cru. Il a désamorcé le déclencheur du piège de la grande vitrine avec un simple fragment d'ardoise. Une des vieilles combines de son maître, les meilleures. L'œuf doré était plus petit que dans son souvenir. Au moment de partir, il n'a pas résisté à l'envie de faire disparaître une magnifique chevalière qui le narguait sur son présentoir.

La décharge électrique qu'il a reçue dans le bras aurait foudroyé un bœuf. L'alarme résonnant dans tout le bâtiment a fini par le sortir de sa torpeur. Déjà, des bruits de talons ferrés sur le marbre se rapprochaient. Chancelant, il a foncé dans le couloir et couru sans grâce. Des gardes arrivaient de l'autre coté de l'aile. Il a brisé une vitre et escaladé la façade jusqu'aux toits. L'air de la nuit l'a réveillé un peu. Sur le toit, les uniformes étaient déjà là. Sans trop réfléchir, il a pris tout l'élan qu'il a pu et s'est jeté dans le vide. Le balcon de l'immeuble d'en face l'a accueilli avec rudesse. De l'autre côté, les gardes chargeaient déjà leurs arbalètes.

Retour au présent. Il serait plus sage de disparaître immédiatement, mais Nedil le flamboyant veut faire taire le gueulard… Il saisit un de ses dards enduits de poison paralysant et vise la gorge du sergent. Les carreaux crépitent sur la rambarde du balcon. Il file sans attendre la deuxième volée, heureux de s'en sortir indemne. Et surtout, heureux de ne plus entendre le sergent…

Qu'est-ce qu'un roublard ?

Qu'est-ce qu'ont en commun un filou des bas quartiers, une diplomate de haut rang, un gentleman cambrioleur, une pickpocket de talent, un assassin sournois et une courtisane qui espionne pour le compte d'une puissance voisine ? Chacun d'eux est un roublard. Un individu qui a rapidement compris que le meilleur chemin à emprunter pour atteindre son objectif n'est pas nécessairement le plus direct. La ruse, l'agilité, la discrétion, le charme, la tromperie sont les armes de prédilection du roublard, qui déteste la confrontation directe et l'épreuve de force brutale.

La particularité du roublard est de développer un large éventail de compétences et de spécialités. Leur polyvalence apte à résoudre les problèmes de tout type constitue leur marque de fabrique et se révèle bien souvent essentielle à un groupe de héros. Repérage, infiltration, désamorçage des pièges, bluff ou acrobatie peuvent sauver la mise aussi sûrement qu'un coup d'épée. Au combat, le roublard évite au maximum la ligne de front et utilise ses capacités pour surprendre l'adversaire. Les membres de cette classe sont capables de placer des coups là où ça fait particulièrement mal et font payer au prix fort le moindre moment d'inattention à leurs adversaires.

La ville est le terrain d'expression privilégié du roublard. En pleine nature, il n'est pas nécessairement à son aise. Il est d'ailleurs rare qu'un environnement urbain d'importance n'abrite pas en son sein une guilde ou une organisation de spécialistes pour les tâches discrètes dans lesquelles les roublards excellent. Il faut bien avouer que la plupart de membres de cette classe prennent facilement des libertés avec les lois, les conventions sociales et même la morale communément admise. Tous ne basculent toutefois pas du côté du crime. Certains deviennent des chasseurs de trésor ou des enquêteurs de premier plan. Les forces de maintien de l'ordre les plus performantes comptent des roublards dans leurs rangs.

Créer un roublard

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Quelle est la principale motivation de votre personnage ? L'appât du gain ? Les sensations fortes que provoquent la vie d'un roublard ? L'envie de remettre en cause l'ordre établi ?
- Votre personnage fait-il partie d'une guilde de voleurs ou d'une autre organisation de ce type ? Si oui, quel est l'objectif de l'organisation ? S'agit-il d'une structure criminelle et hors-la-loi ? Et quel rapport votre roublard entretient-il avec la hiérarchie ? Est-il un bon petit soldat ou joue-t-il dans les intervalles ? Votre personnage peut également être sur le point de couper les ponts avec sa guilde, il peut l'avoir déjà fait, en plus ou moins bons termes, il pourrait être parti pour la concurrence ?
- Si votre personnage agit à son compte, quel rapport entretient-il avec la loi et les autorités locales ? Quels sont les limites morales qu'il respecte dans le cadre de ses agissements ?
- Le roublard est généralement un individualiste pour qui le concept de loyauté est à géométrie variable. Qu'est-ce qui amène votre personnage à partager ses aventures (et les gains qui en découlent) avec le groupe ? Une mission de la plus haute importance ? Le désir d'amender des erreurs passées ? Un ennemi à abattre qu'il ne peut atteindre seul ?

Aptitudes de classe

En tant que roublard, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de roublard après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes

Outils : outils de voleur

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : choisissez quatre compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Supercherie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- *(a)* une rapière ou *(b)* une épée courte
- *(a)* un arc court et un carquois avec vingt flèches ou *(b)* une épée courte
- *(a)* un paquetage de cambrioleur, *(b)* un paquetage d'exploration souterraine, ou *(c)* un paquetage d'explorateur
- *(a)* une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

Roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Attaque sournoise	Aptitudes
1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Argot des voleurs
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Amélioration de caractéristiques
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Dérobade
8	+3	4d6	Amélioration de caractéristiques
9	+4	5d6	Aptitude d'archétype de roublard
10	+4	5d6	Amélioration de caractéristiques
11	+4	6d6	Talent
12	+4	6d6	Amélioration de caractéristiques
13	+5	7d6	Aptitude d'archétype de roublard
14	+5	7d6	Ouïe fine
15	+5	8d6	Esprit impénétrable
16	+5	8d6	Amélioration de caractéristiques
17	+6	9d6	Aptitude d'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	10d6	Coup de chance

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux compétences que vous maîtrisez ou une compétence que vous maîtrisez et la maîtrise des outils de voleurs. Votre bonus de maîtrise pour les deux capacités choisies est doublé pour tous les tests de compétences.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux autres maîtrises (parmi vos compétences ou les outils de voleur) et leur appliquer cette aptitude.

Attaque sournoise

Dès le niveau 1, vous savez comment frapper subtilement et exploiter les moments d'inattention d'un adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous avez touchée avec une attaque si vous obtenez un *avantage* sur le jet d'attaque. Votre attaque doit être portée avec une arme de finesse ou une arme à distance.

Vous n'avez pas besoin d'avoir un *avantage* sur le jet d'attaque si un autre ennemi de votre cible se trouve à 1,50 mètre d'elle, que cet ennemi n'est pas *neutralisé* et que vous ne subissez pas un *désavantage* sur le jet d'attaque.

Les dégâts supplémentaires que vous infligez évoluent au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux, ainsi que vous pouvez le voir dans la colonne attaque sournoise du tableau d'évolution du roublard.

Argot des voleurs

Pendant votre entraînement de roublard, vous avez appris l'argot des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permet de dissimuler des messages dans des conversations en apparence anodines. Seule une autre créature qui connaît l'argot des voleurs peut comprendre de tels messages. Transmettre un message de cette manière prend quatre fois plus de temps que si vous l'aviez exprimé clairement.

De plus, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles qui permettent de transmettre des messages courts et simples, comme par exemple indiquer si une zone est dangereuse, si vous entrez sur le territoire d'une guilde des voleurs, si un trésor se trouve à proximité, si des personnes qui habitent dans le coin sont des proies faciles ou si elles accepteront de cacher des voleurs en fuite.

Ruse

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action ne peut être utilisée que pour accomplir les actions *se précipiter*, *se désengager* ou *se cacher*.

Archétype de roublard

Au niveau 3, vous choisissez un archétype auquel vous vous efforcer d'adhérer : voleur, brute, espion ou ombrelame. Tous sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières aux niveaux 3, 9, 13 et 17.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4,8,10,12,16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Esquive instinctive

À partir du niveau 5, quand un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts causés par cette attaque.

Dérobade

À partir du niveau 7, votre agilité vous permet d'éviter instinctivement certaines zones d'effet, comme celles du souffle enflammé d'un dragon rouge ou d'un sort de *tempête de grêle*. Si vous subissez un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégât sur un succès.

Talent

Au niveau 11, vous avez affiné vos compétences à un point proche de la perfection. À chaque fois que vous faites un test de caractéristique qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise, si le résultat de votre jet de d20 est inférieur ou égal à 9, vous le transformez en 10.

Ouïe fine

À partir du niveau 14, tant que vous pouvez entendre ce qui se passe autour de vous, vous êtes en mesure de déterminer la position de toute créature *invisible* ou cachée qui se trouve dans un rayon de 3 mètres.

Esprit impénétrable

Au niveau 15, votre force mentale s'est notablement renforcée. Vous maîtrisez maintenant les jets de sauvegarde de Sagesse.

Insaisissable

Au niveau 18, vous êtes tellement agile que vos ennemis ont rarement le dessus quand ils vous affrontent. Tant que vous n'êtes pas *neutralisé*, aucun jet d'attaque qui vous cible ne peut bénéficier d'un *avantage*.

Coup de chance

Au niveau 20, vous avez acquis la mystérieuse faculté de réussir ce que vous entreprenez au moment opportun. Si vous attaquez une cible qui se trouve à votre portée et que vous échouez à votre jet d'attaque, vous pouvez transformer cet échec en une réussite. Alternativement, si vous échouez à un test de caractéristique, vous pouvez transformer le résultat du d20 en 20.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez attendre de terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Archétypes de roublard

Tous les roublards partagent un certain nombre d'aptitudes et de comportements, notamment une tendance à perfectionner leurs compétences, des techniques de combat aussi précises que mortelles et une volonté d'affiner toujours plus leurs réflexes. Mais chaque roublard choisit de développer ses talents en se spécialisant de manière différente. Ces spécialisations sont représentées par les archétypes de roublard. Votre choix d'archétype vient traduire les qualités sur lesquelles vous voulez mettre l'accent. Il ne s'agit pas nécessairement de votre profession, mais d'une description des techniques que vous préférez.

Voleur

Vous affinez vos compétences dans l'art du larcin. Les cambrioleurs, bandits, voleurs à la tire et autres cri-

minels choisissent généralement cet archétype. Mais il est également choisi par les roublards qui se voient comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des enquêteurs. Vous améliorez non seulement votre agilité et votre discrétion, mais vous apprenez aussi des compétences qui vous seront utiles pour explorer des ruines anciennes, décrypter des langues inconnues et utiliser des objets magiques que vous ne pourriez normalement pas manier.

Mains lestes

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus que vous permet votre aptitude ruse pour faire un test de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleurs pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure, ou encore réaliser l'action *utiliser un objet*.

Monte-en-l'air

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous obtenez la capacité d'escalader plus vite que la normale. Escalader ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.

De plus, quand vous faites un saut avec élan, la distance à laquelle vous pouvez sauter est augmentée de 30 cm × votre modificateur de Dextérité.

Furtivité suprême

À partir du niveau 9, vous obtenez un *avantage* sur vos tests de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse pendant un tour.

Utilisation d'objets magiques

Au niveau 13, vous avez appris assez de choses sur le fonctionnement de la magie pour improviser et utiliser des objets magiques, même s'ils ne vous sont pas destinés. Vous ignorez toutes les conditions d'utilisation de classe, de race et de niveau concernant l'utilisation des objets magiques.

Réflexes de voleur

Quand vous atteignez le niveau 17, vous êtes devenu particulièrement doué dans l'art de tendre une embuscade et de vous enfuir rapidement en cas de danger. Lors du premier round de chaque combat, vous pouvez jouer deux tours. Vous jouez votre premier tour en fonction de votre jet d'initiative normal et, pour savoir quand vous jouez votre deuxième tour, vous utilisez votre résultat d'initiative moins 10. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous êtes *surpris*.

Brute

Tous les roublards ou crapules ne sont pas forcément des monte-en-l'air ou des acrobates. Dans le métier, on ne manque pas d'emplois pour les costauds et les coriaces, ceux qui sont plutôt taillés pour la bagarre, l'intimidation ou la protection… bien que ce terme ait un sens dans le milieu très différent de celui que les honnêtes gens lui prêtent. Sans doute ces individus auraient-ils pu faire une belle carrière de guerrier, mais la vie ou leur goût pour l'illégalité en a décidé autrement. Leur palette de talents est bien plus étendue que celle d'un simple ferrailleur ; pour eux, l'usage de la force n'est qu'un moyen parmi tant d'autres, puisque tous les coups sont permis.

Regard noir

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous pouvez ajouter à la fois votre modificateur de Charisme et de Force pour les tests de Charisme (Intimidation) et Charisme (Persuasion).

De plus, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire un test opposé de Charisme (Intimidation) contre le test de Sagesse (Perspicacité) d'une cible humanoïde à moins de 3 mètres de vous. En cas de succès, la cible souffre d'un *désavantage* à son prochain jet d'attaque ou d'opposition contre vous. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. Les créatures immunisées à l'état *terrorisé* ou aux dégâts psychiques sont immunisées à cette aptitude.

Dur à cuire

Également au niveau 3, vous ajoutez votre modificateur de Force en plus de celui de Constitution aux points de vie obtenus à ce niveau. Vous ferez de même au niveau 9 et au niveau 17. Si votre modificateur de Force augmente par la suite, vous augmentez les points de vie obtenus aux niveaux 3, 9 et 17.

Coup bas

À partir du niveau 9, lorsque vous utilisez l'action *attaquer*, vous pouvez effectuer en plus de votre attaque habituelle une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme improvisée (coup de tête, coup de genou ou du pommeau de l'arme, chope de bière, etc.) qui inflige 1d4 + votre modificateur de Force points de dégâts contondants (ou du type approprié dans le cas d'une arme improvisée). Le dé de dégât passe à 1d6 au niveau 13 et 1d8 au niveau 17.

Lorsque vous réalisez une attaque à mains nues ou avec une arme improvisée normale, vous utilisez le même dé que pour cette aptitude pour déterminer vos dégâts.

Attaque en meute

Lorsque vous atteignez le niveau 13, vous obtenez un *avantage* au jet d'attaque lorsque vous attaquez une cible qui se trouve à moins de 1,50 mètre d'un allié non *neutralisé*.

Désormais, si vous bénéficiez d'un *avantage* lorsque vous utilisez l'aptitude coup bas et que votre attaque à mains nue ou improvisée inflige des dégâts, votre cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD = 8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise) ou être *entravée* par la douleur jusqu'au début de votre prochain tour. Les morts-vivants, les élémentaires, les vases, les plantes et les créatures artificielles sont immunisées à cet effet.

Persécuter

Vous n'êtes sans doute pas comparable à un guerrier pour taper à tour de bras, mais lorsqu'il s'agit de malmener une cible précise, nul n'est votre égal. Au niveau 17, vous désignez une créature de votre choix en utilisant une action bonus, elle devient la cible de votre vindicte personnelle. Vous obtenez un *avantage* aux tests en opposition, ainsi qu'aux jets de sauvegarde et d'attaque contre la cible sur laquelle vous vous focalisez. Vous ne pouvez pas bénéficier des effets de cette aptitude pour une autre cible avant d'avoir terminé un repos court.

Espion

Si d'autres font commerce de la mort ou de trésors, votre lot est une denrée à la fois plus simple à appréhender et plus complexe à manipuler : l'information. Un espion est à la fois un maître dans l'art d'observer et d'écouter, mais c'est aussi un séducteur et un acrobate capable de prendre de grands risques pour approcher sa cible au plus près, que ce soit en se mêlant à la foule ou en s'introduisant dans un château bien gardé. Franc tireur ou au contraire agent très spécial au service de sa majesté, vous mettez vos talents au service d'une cause, d'une confrérie ou d'une entité politique. Car aucune organisation, aucun seigneur, ne peut prospérer sans un solide réseau d'information et d'espionnage.

Spécialiste

Au niveau 3, vous obtenez la maîtrise des accessoires de déguisement et des accessoires de faussaire. De plus, au niveau 6, vous ajoutez ces deux ensembles d'outils à la liste des compétences auxquelles vous pouvez choisir d'appliquer votre aptitude d'expertise.

Don pour les langues

Également au niveau 3 et par la suite, vous apprenez une langue supplémentaire issue de la liste des langues standards ou exotiques (voir le chapitre 3, *Personnalité et historique* page 76) par point de bonus de maîtrise. Vous apprenez de nouvelles langues lorsque votre bonus de maîtrise augmente.

Lire sur les lèvres

À partir du niveau 9, vous devenez capable de lire sur les lèvres ce que dit quelqu'un que vous n'entendez pas mais dont vous pouvez voir le visage. Vous devez réussir un test de Sagesse (Perception) dont la difficulté est égale à la moitié de la distance en mètres entre vous et votre cible (avec un minimum de 10 si la cible est à moins de 20 mètres). Vous subissez un *désavantage* si votre cible est dans une zone de lumière faible.

Séducteur hors pair

Également au niveau 9, nul n'est insensible au charme envoûtant que vous dégagez. Lorsque vous faites preuve de charme ou d'entregents, vous obtenez un *avantage* à tous les tests de Charisme effectués contre des humanoïdes attirés par les individus de votre sexe.

Esprit obscur

Lorsque vous atteignez le niveau 13, vous ne pouvez plus être la cible de magie de divination, ni être aperçu ou détecté à travers des sens magiques. Cette aptitude est équivalente à un sort de *non-détection* permanent.

Agent très spécial

À partir du niveau 17, vous obtenez un *avantage* aux tests d'Intelligence (Investigation), de Sagesse (Perception) et de Charisme (Supercherie).

Incassable

Également au niveau 17, rien ne semble pouvoir venir à bout de votre résistance, les bagarres les plus dures comme les chutes les plus vertigineuses. Vous obtenez la résistance aux dégâts contondants.

Ombrelame

Si la plupart des roublards cultivent la discrétion et la manipulation, se fondre dans les ombres et tromper l'adversaire semble une seconde nature chez certain. Ceux-ci semblent avoir une connexion surnaturelle avec le monde des ombres et de l'obscurité, quelque chose d'inexplicable qui coule dans leur sang et leur

donne accès à une magie étrange et inquiétante, parfois sombre et mortelle.

Initié

Vous obtenez un nombre de points de sorcellerie égal à votre niveau, soit 3 points de sorcellerie au niveau 3. Vous pouvez apprendre et lancer des sorts dont le coût en points de sorcellerie est au maximum égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez tous vos points de sorcellerie après avoir terminé un repos long.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez un nombre de points de sorcellerie indiqué dans le tableau ci-dessous (et limité à votre bonus de maîtrise). Par exemple, un roublard de niveau 8 possède un bonus de maîtrise de +3, il peut donc lancer des sorts de niveau 2 qui lui coûtent 3 points de sorcellerie chacun ou des sorts de niveau 1 qui lui en coûtent 2. Au total, chaque jour, entre deux repos longs, il peut dépenser 8 points de sorcellerie.

Niveau de sort	Coût en points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6

Au niveau 3, vous connaissez deux tours de magie et deux sorts de niveau 1 de la liste de sorts d'ombrelame. À chaque fois que vous gagnez un niveau pair de roublard (4, 6, etc.), vous apprenez un nouveau sort de cette liste (mais pas un tour de magie).

Incantations

Difficulté des jets de sauvegarde = 8 + bonus de maîtrise + modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque des sorts = bonus de maîtrise + modificateur de Charisme

Vous pouvez utiliser votre propre ombre comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ombrelame.

Enfant de l'ombre

Également au niveau 3, en utilisant une action bonus, vous pouvez désigner une source de lumière non magique à une portée de 18 mètres et réduire de moitié le rayon de lumière vive qu'elle émet pendant 1 minute. La zone de lumière faible n'est pas affectée. Par exemple, une torche voit sa zone de lumière vive réduite à 3 mètres, mais sa zone de lumière faible reste de 6 mètres. Si la source de lumière est magique, vous devez dépenser 1 point de sorcellerie par niveau du sort (aucun point pour un tour de magie).

De plus, vous obtenez un *avantage* aux tests de Dextérité (Discrétion) que vous effectuez dans une zone de lumière faible.

Énergie de l'ombre

Lorsque vous atteignez le niveau 9, vous pouvez récupérer un nombre de points de sorcellerie égal à votre bonus de maîtrise après avoir terminé un repos court. Vous devez passer l'intégralité de votre repos court dans un lieu éclairé au maximum par une lumière faible. Vous ne pouvez bénéficier de cette aptitude qu'une seule fois entre deux repos long.

Frappe maudite

Également au niveau 9, lorsque vous réussissez une attaque sournoise, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour transformer les dégâts infligés par votre attaque sournoise en dégâts nécrotiques (mais pas les dégâts de l'arme). Les dégâts infligés par l'arme sont considérés comme des dégâts magiques.

Ombre et magie

À partir du niveau 13, vous pouvez lancer le sort *pas brumeux* en dépensant 1 point de sorcellerie. Vous n'avez pas besoin de connaître ce sort et, si vous l'aviez appris, vous pouvez apprendre un autre sort à sa place. Vous apprenez en outre un troisième tour de magie.

Maître de l'ombre

Au niveau 17, vous pouvez dépenser 5 points de sorcellerie pour lancer un des sorts suivants : *apparence trompeuse*, *passage dimensionnel* ou *tromperie*. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau lancer un sort de cette liste.

Enfin, vous pouvez bénéficier de votre aptitude énergie de l'ombre une seconde fois entre deux repos longs.



Sorcier

Alana sort sur le petit sentier escarpé qui mène à sa grotte. En contrebas, ils sont une cinquantaine. Des torches, des fourches, des lances. Surexcités et déterminés, menés par trois ou quatre chevaliers en armure et quelques imposteurs de la nouvelle foi. Elle se place sur l'escarpement rocheux, bien à la vue de tous.

« Alors, on vient brûler la sorcière, c'est ça ? » Sa voix résonne dans toute la montagne. La procession s'arrête comme un seul homme. Tous lèvent la tête vers elle. « De quoi suis-je donc accusée ? Je serais curieuse d'entendre ce que ces minables vous ont dit pour vous faire venir jusqu'ici. Vous croyez vraiment que je suis à l'origine de vos mauvaises récoltes ? Vous pensez que je n'ai rien de mieux à faire que de maudire vos enfants à naître ? Vous estimez que je suis la responsable de tous vos malheurs ?

Oui, j'ai pactisé avec un maître. Vous ne savez rien de ce qui me motive, de ce que je lui ai promis et de ce qu'il m'offre. Mais vous, que savez-vous de ceux qui vous tiennent en servitude ? De votre seigneur qui fait durer une guerre par orgueil personnel depuis une décennie ? De votre clergé qui surveille chacun de vos actes et plante en vous la racine de la culpabilité et de la honte ? En retour de votre docilité, qu'est-ce qu'ils vous offrent ? Ce sont eux, par leurs taxes et leurs privilèges, qui ravagent votre existence. Ils pointent leurs doigts vers moi pour détourner votre regard de la noirceur des démons qui pourrissent leurs cœurs. Ils prient surtout chaque jour pour que vous n'ayez pas la force de les renverser, car ils ne demeurent au pouvoir que grâce à votre lâcheté.

Que ceux qui le veulent fassent demi-tour. Pour les autres, préparez-vous à contempler le véritable pouvoir d'une sorcière… »

Qu'est-ce qu'un sorcier ?

« Il a vendu son âme au diable… » Parfois, pour expliquer le pouvoir ou la réussite d'un individu, la culture populaire invoque des pactes inavouables. Et elle a tout à fait raison ! Les croyances et les superstitions sont même en dessous de la réalité. On ne devient pas sorcier par hasard. C'est l'accomplissement d'un long processus. Un sorcier est un incorri-

gible curieux, un ambitieux qui a découvert un jour, à la lecture d'un grimoire oublié, d'une gravure au fond d'une tombe marmoréenne ou à travers un objet magique, l'existence d'une entité hors de ce monde.

Suite à cette révélation, le chercheur n'a pas hésité longtemps avant de sceller un pacte avec la chose qui allait devenir sa préceptrice. Ainsi, il est devenu un sorcier, accédant à des connaissances et des pouvoirs extraordinaires en échange d'un prix à payer… qui n'est pas toujours clairement énoncé. L'entité demande parfois des services très concrets, pour asseoir sa présence dans ce monde et faire avancer ses plans. La relation peut également prendre la forme de celle vécue par un maître et son apprenti, ou un clerc servant une divinité. Il peut aussi y avoir plus lourd tribut à payer, le disciple peut y sacrifier son âme mais… choisir d'ignorer cette conséquence lointaine.

Un sorcier peut lancer des sorts mais possède des listes de sorts plus restreintes qu'un magicien. En revanche, il possède aussi plus de points de vie et la possibilité de se battre au corps-à-corps et de porter des armures. En gagnant en puissance et en expérience, le protecteur permet également au sorcier d'avoir accès à de nouveaux pouvoirs spécifiques, comme les invocations et d'autres aptitudes en relation avec leur pacte. Au final, les membres de cette classe, très polyvalents, sont des aventuriers dans l'âme.

Créer un sorcier

Voici les questions que vous devriez aborder avec votre MJ avant de créer un personnage de cette classe :

- Qui est le protecteur de votre personnage ? Un fiélon, un seigneur immortel, une puissance des profondeurs ? Une création de votre MJ ?
- Comment votre PJ a-t-il découvert son existence ? L'a-t-il cherché activement toute une vie ? Le protecteur a-t-il pris l'initiative de la rencontre ? Si oui, pourquoi ?
- Quel est la nature du pacte ? L'entité exige-t-elle de nombreuses petites faveurs ou a-t-elle fixé une quête de toute une vie ?
- Quelle est la nature de la relation établie entre le protecteur et le sorcier ? Est-il très présent ou distant ? Autoritaire ou tout en suggestion ? Effrayant ou amical ? Les contacts sont-ils fréquents ? Concrètement, comment l'entité communique-t-elle avec votre personnage ? En rêve ? À travers un miroir, un objet, un animal ? Par télépathie ? Par signes cryptiques et ambigus ?
- Comment votre personnage vit la situation ? Avec enthousiasme, crainte, excitation, remords, à reculons ?
- Il est très probable que votre MJ ait une idée claire sur le projet global de l'entité et ce qu'elle attend précisément de votre sorcier mais il serait également tout à fait normal qu'il ne vous révèle qu'une part infime de ce plan, comme l'entité l'a fait avec votre personnage.

Aptitudes de classe

En tant que sorcier, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de sorcier
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de sorcier après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Supercherie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de celui accordé par votre historique :

- *(a)* une arbalète légère et vingt carreaux ou *(b)* n'importe quelle arme courante
- *(a)* une sacoche à composantes ou *(b)* un focaliseur arcanique
- *(a)* un paquetage d'érudit ou *(b)* un paquetage d'exploration souterraine
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante et deux dagues

Protecteur de l'outre-monde

Au niveau 1, vous avez passé un pacte avec un être de l'outre-monde de votre choix : un fiélon, un seigneur immortel, une puissance des profondeurs ou une entité extra-dimensionnelle. Chacun est détaillé à la fin de la section consacrée à cette classe. Ce choix vous permet de bénéficier de certaines aptitudes particulières au niveau 1 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Sorcier

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Sorts connus	Emplacements de sorts	Niveau des emplacements	Invocations occultes
1	+2	Protecteur de l'outre-monde, Magie de pacte	2	2	1	1	_
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	5	2	2	2
5	+3	_	3	6	2	3	3
6	+3	Aptitude de protecteur de l'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	_	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	9	2	4	4
9	+4	_	3	10	2	5	5
10	+4	Aptitude de protecteur de l'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Aptitude de protecteur de l'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	_	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

Magie de pacte

Vos recherches ésotériques ainsi que la magie dont vous a fait don votre protecteur vous permettent de lancer des sorts avec facilité.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez deux tours de magie de votre choix parmi la liste de sorts de sorcier. Vous pouvez apprendre d'autres tours de magie de sorcier à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne tours de magie connus du tableau d'évolution du sorcier.

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du sorcier le nombre d'emplacements de sorts à votre disposition. Tous vos emplacements de sort sont de même niveau.

Pour lancer un de vos sorts de sorcier de niveau 1 ou supérieur, vous devez utiliser un emplacement de sort. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez utilisés après un repos court ou un repos long.

Par exemple, si vous êtes au niveau 5, vous avez deux emplacements de sort de niveau 3. Pour lancer le sort de niveau 1 *vague tonnante*, vous devez utiliser un de ces emplacements de sort, et vous le lancez comme un sort de niveau 3.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts de sorcier.

La colonne sorts connus du tableau d'évolution du sorcier vous indique à quels niveaux vous pouvez apprendre de nouveaux sorts de sorcier de votre choix de niveau 1 et supérieur. Vous ne pouvez par contre apprendre que des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts, vous ne pouvez donc pas dépasser le niveau indiqué dans la colonne niveau des emplacements. Quand vous atteignez le niveau 6, par exemple, vous apprenez un nouveau sort de sorcier qui peut être de niveau 1, 2 ou 3.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de sorcier que vous connaissez et le remplacer avec un autre sort de la liste de sorts de sorcier. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de sorcier est le Charisme. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de sorcier que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort de sorcier.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de sorcier.

Invocations occultes

Vos recherches ésotériques vous ont permis de découvrir des invocations occultes, fragments d'un savoir interdit, qui vous confèrent des capacités magiques permanentes.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations occultes de votre choix. Vos options d'invocations occultes sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe. Une fois que vous atteignez certains niveaux de sorcier, vous pouvez apprendre de nouvelles invocations occultes de votre choix, comme indiqué dans la colonne invocations occultes du tableau d'évolution du sorcier.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir une invocation que vous connaissez et la remplacer par une autre que vous pouvez apprendre à ce niveau.

Pacte

Au niveau 3, votre protecteur d'outre-monde vous accorde un cadeau en récompense de vos loyaux services. Vous gagnez au choix l'une des trois aptitudes suivantes.

Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier*, que pouvez lancer comme un rituel. Ce sort n'est pas comptabilisé parmi les sorts que vous connaissez.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez choisir une forme classique pour votre familier ou l'une des formes spéciales suivantes : diablotin, quasit, stirge ou serpent volant.

De plus, quand vous choisissez l'action *attaquer*, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques pour permettre à votre familier d'utiliser sa réaction pour faire une attaque.

Pacte de la lame

Vous pouvez utiliser votre action pour créer une arme de pacte dans votre main vide. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps-à-corps à chaque fois que vous la créez. Tant que vous la maniez, vous avez la maîtrise de cette arme et elle est considérée comme magique si vous êtes confronté à une créature ayant une résistance ou une immunité aux attaques et aux dégâts non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,50 mètre de vous pendant 1 minute ou plus. Elle disparaît aussi si vous utilisez de nouveau cette aptitude, si vous la révoquez (vous n'avez pas besoin d'utiliser une action pour cela) ou si vous mourez.

Vous pouvez transformer une arme magique en votre arme de pacte en accomplissant un rituel spécial pendant que vous avez cette arme en main. Ce rituel prend 1 heure et peut être accompli pendant un repos court. Vous pouvez alors révoquer l'arme, qui est envoyée dans un espace extra-dimensionnel jusqu'à ce que vous l'invoquiez à nouveau. Il n'est pas possible de transformer un artefact ou une arme consciente de cette manière. L'arme que vous avez transformée ainsi cesse d'être votre arme de pacte si vous mourez, si vous accomplissez le rituel

d'une durée de 1 heure avec une autre arme ou si vous utilisez un rituel de même durée pour briser votre lien avec cette arme. Quand le lien est brisé, si l'arme se trouvait dans l'espace extra-dimensionnel, elle apparaît à vos pieds.

Pacte du grimoire

Votre protecteur vous donne un grimoire appelé un livre des ombres. Quand vous gagnez cette aptitude, vous pouvez choisir trois tours de magie dans la liste de sorts de n'importe quelle classe (les trois n'ont pas à provenir de la même liste). Tant que le livre est sur vous, vous pouvez lancer ces tours de magie à volonté et ils ne sont pas comptabilisés dans les tours de magie que vous connaissez. S'ils n'apparaissent pas dans la liste de sorts de sorcier, vous pouvez quand même les considérer comme des sorts de sorcier.

Si vous perdez votre livre des ombres, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une durée de 1 heure pour que votre protecteur vous donne un nouveau livre en remplacement. Cette cérémonie peut être accomplie pendant un repos court ou un repos long et, à l'issue de celle-ci, le livre précédent est détruit. Votre livre des ombres se désagrège à votre mort.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Arcanum mystique

Au niveau 11, votre protecteur vous transmet un secret magique appelé un arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste de sorts de sorcier pour qu'il devienne cet arcanum.

Vous pouvez lancer votre sort d'arcanum une fois sans utiliser d'emplacement de sort. Vous devez finir un repos long avant de pouvoir recommencer.

Au fil de votre progression, vous obtenez de nouveaux sorts de sorciers de votre choix que vous pouvez lancer ainsi : un sort de niveau 7 quand vous atteignez le niveau 13, un sort de niveau 8 quand vous atteignez le niveau 15 et un sort de niveau 9 quand vous atteignez le niveau 17. Il vous suffit d'un repos long pour regagner la possibilité d'utiliser tous vos sorts d'arcanum.

Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos réserves d'énergie mystique et demander à votre protecteur de regagner vos emplacements de sorts utilisés. Vous passez 1 minute à demander l'aide de votre protecteur pour qu'il vous fasse regagner tous les emplacements de sorts liés à votre aptitude magie de pacte. Dès que vous avez utilisé cette aptitude pour regagner vos emplacements de sorts, vous devrez attendre d'avoir terminé un repos long avant de pouvoir de nouveau faire appel à votre protecteur de la sorte.

Votre pacte

À chaque pacte est associé une créature ou un objet spécial qui reflète la nature de votre protecteur.

Pacte de la chaîne. Votre familier est plus rusé que les familiers classiques. Sa forme par défaut peut être à l'image de celle de votre protecteur. Les serpents volants sont liés à l'entité extra-dimensionnelle, les stirges à la puissance des profondeurs et les diablotins et les quasits au fiélon ou au seigneur immortel.

Pacte de la lame. Si votre protecteur est le seigneur immortel, votre arme correspond à celle qu'il utilisa durant ses conquêtes. Si vous servez le fiélon, ce sera plutôt une hache forgée dans un métal sombre et ornée de flammes. Si votre protecteur est la puissance des profondeurs, votre arme aura un aspect antique, avec une gemme sculptée pour ressembler à un œil fermé, qui s'ouvre parfois lorsque vous faîtes usage de votre magie. Enfin, si vous êtes associé à l'entité extra-dimensionnelle, vous pouvez changer la forme de votre arme simplement en vous concentrant un round complet, depuis une simple dague jusqu'à une épée à deux mains en passant par un marteau de guerre, mais toujours une arme de corps-à-corps.

Pacte du grimoire. Votre livre des ombres peut être un ouvrage très ancien, noir et or, hérité du seigneur immortel. Mais il s'agit peut-être aussi d'un lourd grimoire relié avec du cuir de démon et garni de clous de fers contenant des sorts d'invocation et une grande quantité de connaissances interdites sur les régions les plus sinistres du cosmos, qui vous a été offert par le fiélon. Le grimoire de la puissance des profondeurs peut être un simple rouleau de papyrus d'un âge incroyable ou une tablette de pierre ornée de hyéroglyphes changeants. Enfin, celui de l'entité extra-dimensionnelle prend probablement la forme d'un cristal translucide ou d'un cube de métal sur lequel seul un initié peut faire apparaître les runes étranges qui véhiculent les secrets de votre magie.



Invocations occultes

Si une invocation occulte a des prérequis, vous ne pouvez pas apprendre cette invocation tant que vous ne remplissez pas les conditions adéquates. Dès que c'est le cas, vous êtes en mesure d'apprendre l'invocation en question. Si une des conditions est un niveau, il s'agit du niveau que vous possédez dans la classe de sorcier.

Armure des ombres

Vous pouvez lancer le sort *armure de mage* sur vous-même à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ou de composante matérielle.

Buveuse de vie

Prérequis : niveau 12, pacte de la lame
Quand vous frappez une créature avec votre arme de pacte, votre cible subit une quantité de dégâts nécrotiques supplémentaires égale à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1).

Chaînes de Carcères

Prérequis : niveau 15, pacte de la chaîne
Vous pouvez lancer le sort *immobiliser un monstre* à volonté sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle quand votre cible est un céleste, un fiélon ou un élémentaire. Néanmoins, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation une seconde fois sur une créature donnée.

Explosion insoutenable

Prérequis : tour de magie *explosion occulte*
Quand vous lancez *explosion occulte*, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts causés par le sort.

Lame assoiffée

Prérequis : niveau 5, pacte de la lame
À chaque fois que vous utilisez l'action *attaquer* à votre tour, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une avec votre arme de pacte.

Langage animal

Vous pouvez lancer le sort *communication avec les animaux* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Lance occulte

Prérequis : tour de magie *explosion occulte*
Quand vous lancez le sort *explosion occulte*, sa portée est de 90 mètres.

Lenteur de l'esprit

Prérequis : niveau 5
Vous pouvez lancer *lenteur* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation une nouvelle fois.

Maître des mille formes

Prérequis : niveau 15
Vous pouvez lancer le sort *modifier son apparence* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Maître des ombres

Prérequis : niveau 5
Quand vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser une action pour devenir *invisible* et le rester tant que vous ne bougez pas et ne faites ni action ni réaction.

Masque des mille visages

Vous pouvez lancer *déguisement* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Mauvais présage

Prérequis : niveau 5
Vous pouvez lancer *jeter une malédiction* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation une nouvelle fois.

Mot d'effroi

Prérequis : niveau 7
Vous pouvez lancer *confusion* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez finir un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation de nouveau.

Murmures d'outre-tombe

Prérequis : niveau 9
Vous pouvez lancer *communication avec les morts* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sorts.

Murmures ensorcelants

Prérequis : niveau 7
Vous pouvez lancer le sort *compulsion* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez réutiliser cette invocation qu'après avoir terminé un repos long.

Œil du gardien des runes

Vous pouvez lire toutes les formes d'écriture.

Onde de choc

Prérequis : tour de magie *explosion occulte*
Quand vous touchez une créature avec *explosion occulte*, vous pouvez utiliser cette invocation pour que le souffle de l'explosion l'éloigne de 3 mètres de vous en ligne droite.

Pas aérien

Prérequis : niveau 9
Vous pouvez lancer le sort *lévitation* sur vous-même à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ou de composante matérielle.

Regard de deux esprits

Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde consentant et utiliser ses sens pour percevoir le monde jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que cette créature est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez utiliser votre action lors des tours suivants pour maintenir cette connexion et étendre sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous voyez par les yeux de l'autre créature, vous bénéficiez de tous ses sens spéciaux si elle en a et vous êtes aveugle et sourd à ce qui se passe autour de votre propre corps.

Saut d'outre-monde

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *saut* sur vous-même à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ou de composante matérielle.

Sbires du chaos

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *invoquer un élémentaire* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation de nouveau.

Sculpteur de chair

Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *métamorphose* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation de nouveau.

Séduction

Vous gagnez la maîtrise des compétences Persuasion et Supercherie.

Livre des secrets anciens

Prérequis : pacte du grimoire

Vous pouvez maintenant inscrire des rituels magiques dans votre livre des ombres. Choisissez deux sorts de niveau 1 qui ont le sous-type rituel dans la liste de sorts de n'importe quelle classe (les deux sorts peuvent provenir de différentes listes). Ces sorts apparaissent dans votre livre et ne sont pas comptabilisés dans le nombre de sorts que vous connaissez. Quand vous avez le livre des ombres en main, vous pouvez lancer les sorts que vous avez choisis comme des rituels. Vous pouvez seulement lancer ces sorts comme des rituels, sauf si vous les avez appris par un autre moyen. Vous pouvez aussi lancer un sort que vous connaissez comme un rituel s'il possède le sous-type rituel.

Lors de vos aventures, vous pouvez ajouter de nouveaux rituels dans votre livre des ombres. Quand vous trouvez un tel sort, vous pouvez l'ajouter à votre livre si le niveau du sort est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de sorcier (arrondi à l'entier supérieur) et si vous avez le temps de le transcrire. Pour chaque niveau de sort, le processus de transcription prend 2 heures et coûte 50 po (correspondant aux encres rares nécessaires pour écrire le sort).

Vigueur fiélonne

Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur vous-même à volonté et en tant que sort de niveau 1 sans utiliser d'emplacement de sort de ou de composante matérielle.

Vision du diable

Vous pouvez voir normalement dans les ténèbres normales et magiques, jusqu'à une distance de 36 mètres.

Vision de sorcier

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez voir la véritable forme de n'importe quel métamorphe ou créature dont l'apparence a été modifiée par une illusion ou un sort de magie de transmutation si cette créature se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous et dans votre champ de vision.

Vision occulte

Vous pouvez lancer *détection de la magie* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Visions embrumées

Vous pouvez lancer *image silencieuse* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ou de composante matérielle.

Visions de royaumes lointains

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer *œil magique* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Voix du maître des chaînes

Prérequis : pacte de la chaîne

Vous pouvez communiquer par la pensée avec votre familier et percevoir le monde par le biais de ses sens tant que vous êtes sur le même plan d'existence. De plus, tant que vous percevez le monde par l'intermédiaire de votre familier, vous pouvez aussi l'utiliser comme médium pour parler tout en conservant votre propre voix, même si votre familier n'est normalement pas capable de parler.

Voleur des cinq destinées

Vous pouvez lancer *fléau* en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser cette invocation de nouveau.

Protecteurs d'outre-monde

Les êtres qui acceptent d'être les protecteurs des sorciers sont de puissantes créatures habitant d'autres plans d'existence. Ce ne sont pas des dieux, mais leurs pouvoirs sont quasi divins. Ces protecteurs accordent divers pouvoirs et invocations à leurs sorciers, mais ils attendent des faveurs significatives en retour.

Certains protecteurs collectionnent les sorciers et dispensent leurs connaissances mystiques assez librement, ou se vantent de leur capacité à lier des mortels à leur volonté. D'autres se montrent plus réticents à partager leur puissance et ne font de pacte qu'avec un seul sorcier. Des sorciers qui servent un même protecteur peuvent se voir comme des alliés, des frères ou des rivaux.

Le fiélon

Vous avez passé un pacte avec un fiélon des plans inférieurs, un être qui vit pour faire le mal, même si vous êtes opposé à ses ambitions. De tels êtres désirent la corruption ou la destruction de toutes choses, vous compris. Parmi les fiélons assez puissants pour forger un pacte, on trouve des seigneurs démons comme Orcus ou Baphomet, des archidiables comme Asmodée, Méphistophélès ou Bélial, des diantrefosses et des balors particulièrement puissants, ainsi que des ultroloths et autres seigneurs yugoloths.

Liste de sorts étendue

Le fiélon vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

Niv. de sort	Sorts
1	*mains brûlantes, injonction*
2	*cécité/surdité, rayon ardent*
3	*boule de feu, nuage puant*
4	*bouclier de feu, mur de feu*
5	*colonne de flamme, sanctification*

Bénédiction du ténébreux

À partir du niveau 1, quand vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaire égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (avec un minimum de 1).

Chance du ténébreux

À partir du niveau 6, vous pouvez faire appel à votre protecteur pour qu'il altère le destin en votre faveur. Quand vous faites un test de caractéristiques ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ajouter 1d10 au résultat. Vous pouvez utiliser cette aptitude après avoir vu le résultat initial, mais vous devez le faire avant que les effets soient appliqués.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude une fois, vous devez attendre de finir un repos court ou un repos long avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts à la fin d'un repos court ou d'un repos long. Vous gagnez une résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous utilisiez cette aptitude pour en changer. Cette résistance n'est par contre pas prise en compte si vous subissez des dégâts infligés par des armes magiques ou des armes en argent.

Traversée des Enfers

À partir du niveau 14, quand vous réussissez à atteindre une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette aptitude pour la transporter instantanément jusqu'aux plans inférieurs. La créature disparaît et est projetée à travers un paysage cauchemardesque.

À la fin de votre prochain tour, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle occupait précédemment ou sur l'emplacement libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle subit 10d10 de dégâts psychiques causés par son horrible expérience.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez attendre d'avoir terminé un repos long avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Le seigneur immortel

Certains mortels ont été si puissants et sont devenus de telles légendes à travers les âges qu'ils ne disparaissent jamais complètement. Ce ne sont pas des dieux, mais ils peuvent aspirer à le devenir et, même morts, ils n'ont pas abandonné l'ambition de peser sur le destin du monde. Votre protecteur pouvait être un terrible archimage, dont le pouvoir tutoya celui des dieux, ou un tyran dont l'empire maléfique domina le monde pendant un millénaire. Par-delà la mort, il vous susurre des secrets oubliés et, à travers vous, il cherche à nouveau à marquer le monde de son influence.

Liste de sorts étendue

Le seigneur immortel vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

Niv.de sort	Sorts
1	*fléau, simulacre de vie*
2	*augure, doux repos*
3	*animation des morts, communication avec les morts*
4	*liberté de mouvement, protection contre la mort*
5	*légende, rappel à la vie*

Relique

L'élément fondateur de votre pacte avec un seigneur immortel est une relique que vous obtenez dès le premier niveau. Cette relique peut être un simple fragment d'os ou une main entière momifiée, un œil préservé par sorcellerie ou un crâne grimaçant au complet, un anneau magique lui ayant appartenu ou le linceul dans lequel il fut enveloppé à sa mort. Choisissez un tour de magie et un sort de niveau 1 qui correspondent à la personnalité ou à l'histoire de votre protecteur. Tant que vous portez la relique sur vous, vous pouvez utiliser ces sorts comme si vous les connaissiez. Ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous connaissez.

Alternativement, si votre protecteur était réputé pour ses prouesses martiales ou militaires, tant que vous portez la relique sur vous, vous devenez compétent avec les armes de guerre et les armures intermédiaires.

Si votre relique est perdue ou volée, vous pouvez la rappeler à vous par un rituel de 10 minutes à la fin d'un repos long. Si elle est détruite, vous pouvez l'invoquer de nouveau par un rituel d'une journée, mais pas avant d'avoir atteint le niveau suivant.

Pacte avec la Mort

Votre protecteur connaît bien la Mort et il sait les secrets innommables qui permettent de la priver de son dû. À partir du niveau 6, lorsque votre personnage décède, vous pouvez immédiatement choisir de faire un jet de sauvegarde de Charisme pour échapper à la mort. La difficulté est de 10 si le corps n'est pas particulièrement abîmé, 15 s'il est gravement mutilé (organes ou membres manquants), et 20 s'il a été détruit. En cas de succès, vous vous éveillez au bout de 1d6 heures avec 1d6 points de vie en bénéficiant de l'équivalent d'un repos long en ce qui concerne les aptitudes. Si le corps a été détruit, vous réapparaissez dans un rayon de 1d6 kilomètres du lieu de la mort. Dans tous les cas, vous perdez définitivement un point de Constitution et vous devez déterminer un stigmate visible (la peau devient grise, les yeux complètement blancs, les ongles noirs, les cheveux tombent, etc.). À chaque fois que vous utilisez cette aptitude, la difficulté du jet de sauvegarde augmente de 5.

Armée des morts

À partir du niveau 10, à chaque fois que vous réduisez une créature humanoïde vivante de taille petite ou moyenne à 0 point de vie et que le MJ considère qu'elle en décède, elle se relève 1d6 rounds plus tard sous forme d'un zombie à votre service pendant 1 heure. À la fin de cette heure, si vous n'avez pas pris le contrôle du zombie par un sort d'*animation des morts* ou par tout autre moyen, le mort-vivant se met à errer et à attaquer toutes les créatures vivantes qu'il rencontre, en dehors de vous.

À demi-mort

Au niveau 14, les terribles secrets que vous maîtrisez transforment irrémédiablement votre corps, et vous franchissez un premier pas vers la non-vie et l'éternité. Désormais, vous obtenez la résistance aux dégâts nécrotiques, de froid et de poison. Vous n'avez plus besoin de respirer ni de manger ou de boire et votre espérance de vie est doublée. Votre corps devient froid au toucher. Enfin, la difficulté du jet de sauvegarde de votre pacte avec la Mort est abaissée de 5 points.

La puissance des profondeurs

Votre protecteur est une entité du dessous, des entrailles profondes de la terre, des abîmes insondables ou des profondeurs aquatiques. Il déteste la lumière et l'air libre et affectionne au contraire les pressions insupportables pour l'être humain et l'obscurité totale. Ses serviteurs n'ont pas forme humaine, ils rampent et creusent, ce sont les vers, les insectes rampants et les poissons aveugles. L'entité des profondeurs est endormie depuis des millénaires. Vous lui soutirez des secrets et votre pouvoir dans ses rêves, à son insu. Attention toutefois à ne pas trop la solliciter, vos intrusions répétées dans ses songes pourraient finir par attirer son attention. Si son œil intérieur s'ouvre sur le monde, celui-ci pourrait connaître une période de cataclysmes, de séismes et de destructions. Et s'il prend conscience de vos menus larcins, votre sort pourrait être pire que la mort. Pour l'éternité.

Liste de sorts étendue

La puissance des profondeurs vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

Niv. de sort	Sorts
1	*nappe de brouillard, sommeil*
2	*modifier son apparence, vision dans le noir*
3	*fusion dans la pierre, respiration aquatique*
4	*liane chasseresse, insecte géant*
5	*fléau d'insectes, passe-muraille*

Adepte des profondeurs

Au niveau 1, lorsque vous tissez un lien spirituel avec votre protecteur, cela affecte à jamais votre façon de voir le monde et votre santé mentale. Désormais, vous êtes à votre aise dans les souterrains et les profondeurs abyssales, mais vous craignez l'air libre et la lumière du jour. Lorsque vous êtes en plein air et que rien ne

vous cache le ciel et la lumière du soleil, par exemple par beau temps en montagne ou en plaine, vous subissez un *désavantage* à vos tests d'Intelligence (Investigation), Sagesse (Perception) et Charisme (Persuasion). Porter un chapeau à large bord ou une capuche permet d'annuler cet effet.

À l'inverse, de nuit ou tant que vous êtes sous terre ou sous l'eau, vous bénéficiez d'un *avantage* à ces tests. Les environnements protégés de la lumière du ciel (bâtiment, forêt, pleine nuit, ciel nuageux) ne vous affectent ni de façon positive ni de façon négative.

Comme une anguille

À partir du niveau 6, votre protecteur et les créatures des profondeurs vous inspirent une magie qui vous permet de résister aux pressions insoutenables et aux choses qui tentent de vous agripper. Vous obtenez la résistance aux dégâts contondants infligés par des effets de constriction, d'écrasement ou de compression, et vous bénéficiez d'un *avantage* à tous les tests d'empoignade ainsi que pour résister aux états *empoigné* ou *entravé*, ou pour échapper à des liens.

Maître des cauchemars

Vous pouvez partager les visions cauchemardesques issues du sommeil de votre protecteur. Au niveau 10, vous apprenez le sort de *rêve*, et ce sort ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous connaissez. Lorsque vous lancez ce sort, vous êtes capable d'affecter les elfes pendant la phase de méditation quotidienne qui leur permet de remplacer le sommeil. Contre les autres créatures, vous doublez les dégâts du sort.

De plus, lorsque vous lancez le sort de *sommeil*, vous utilisez des d10 pour déterminer le nombre de points de vie affectés et la durée du sort passe à 1 heure.

Ensevelissement

Au niveau 14, lorsque vous réussissez une attaque en mêlée contre une créature, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ouvrir le sol sous les pieds de votre adversaire et l'envoyer dans les profondeurs abyssales de la terre. Vous devez être au niveau du sol pour que cela fonctionne et il ne se passe rien si votre cible se trouve à l'étage d'un bâtiment.

La victime disparaît sous terre pendant 3 rounds et elle subit 5d6 dégâts contondants par round. À chaque round, un jet de sauvegarde de Force réussi permet de diviser les dégâts par deux. Si les dégâts subis réduisent la victime à 0 point de vie, son corps désarticulé est expulsé à la surface. Sinon, elle réapparaît à la fin de votre tour après 3 rounds passés sous terre.

Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

L'entité extra-dimensionnelle

Votre protecteur est une entité incompréhensible pour les sens humains, il existe dans une dimension qui n'est pas accessible aux mortels et probablement interdite aux dieux eux-mêmes. Sa nature ne respecte pas les lois physiques de notre monde, ni les règles de la géométrie euclidienne et sa présence se manifeste à travers des singularités dans la trame du temps ou des déformations de la réalité. Ses desseins sont aussi impénétrables que sa nature, mais il a besoin de relais mortels pour accéder à la perception de notre monde. Votre relation est donc basée sur un intérêt réciproque : à travers vous, il ouvre une fenêtre vers la réalité et vous bénéficiez en contrepartie des pouvoirs que votre connexion avec sa dimension vous octroie.

Liste de sorts étendue

L'entité extra-dimensionnelle vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

Niv. de sort	Sorts
1	*alarme, image silencieuse*
2	*corde enchantée, voir l'invisible*
3	*clignotement, clairvoyance*
4	*divination, assassin imaginaire*
5	*tromperie, cercle de téléportation*

Apparences trompeuses

Au niveau 1, vous apprenez le sort de *déguisement*, et il ne compte pas dans le nombre de sorts que vous connaissez. De plus, lorsque vous êtes sous l'effet de ce sort, votre image est légèrement décalée par rapport à votre position réelle, ce qui inflige un *désavantage* à toutes les créatures qui vous attaquent, sauf si elles sont capables de voir les créatures *invisibles* ou éthérées, ou s'il s'agit d'une attaque de zone. Si vous faîtes l'acquisition de l'invocation occulte du masque des mille visages, cela ne concerne pas votre aptitude d'apparences trompeuses : vous continuez à devoir utiliser un emplacement de sort lorsque vous lancez *déguisement* si vous souhaitez bénéficier des effets de cette aptitude.

Duo-dimension

À partir du niveau 6, votre compréhension supérieure de la géométrie de l'univers vous permet d'utiliser l'aptitude de duo-dimension une fois après chaque repos court ou long. Dépensez votre action à ce tour pour transporter en partie votre corps dans un espace extra-

dimensionnel. Votre corps matériel est alors remplacé par une image en deux dimensions. Tant que vous maintenez votre concentration, ou jusqu'à 1 minute, vous êtes considéré comme résistant à tous les types de dégâts. Vous bénéficiez aussi d'un abri important (+5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité). Sous cette forme, vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale et passer dans des interstices étroits : sous les portes, le long des murs, etc. En revanche, vous ne pouvez ni attaquer, ni lancer de sort, ni vous saisir d'un objet. Vous avez en outre besoin de respirer normalement. Vous pouvez ressortir de l'espace extra-dimensionnel et reprendre votre forme originale en utilisant une action bonus.

Magie extra-dimensionnelle

À partir du niveau 10, la nature de votre magie est si étrange et incompréhensible que les victimes de vos sorts sont désorientées. À chaque fois que vous infligez des dégâts à une créature au moyen d'un sort, elle subit un *désavantage* à tous ses tests à son prochain tour à moins de réussir un jet de sauvegarde de Sagesse dont la difficulté est égale à la moitié des dégâts subis (avec un DD maximum de 20 à partir de 40 points de dégâts).

Bond temporel

Au niveau 14, votre compréhension de l'espace-temps se renforce et vous permet de vous téléporter à la fois dans l'espace et le futur proche. Vous utilisez votre action et vous disparaissez immédiatement. Vous réapparaissez au début de votre tour après un nombre de rounds de votre choix, égal au maximum à la somme de votre bonus de maîtrise et de votre modificateur de Charisme. Vous pouvez réapparaître à l'endroit que vous avez quitté ou en tout point visible dans un rayon maximum de 100 mètres autour de cet endroit. Si aucun espace libre n'existe à portée, vous êtes perdu dans les limbes et considéré comme mort. Vous pouvez observer et entendre ce qui se passe sur les lieux que vous avez quittés comme si vous y étiez et vous pouvez décider où et quand vous allez réapparaître dans les limites fixées précédemment. Lorsque vous réapparaissez, vous pouvez utiliser une réaction pour interrompre n'importe quelle action en cours. Vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Communiquer avec une entité extra-dimensionnelle est une chose étrange...



Approche, jeune héros. Ecoute ce qu'un vieil homme a à te dire. Je ne verrai pas le matin. La grande faucheuse est déjà là, assise à côté de moi.

Tu vois mes mains ? La peau si fragile qu'on jurerait qu'elle va tomber en poussière si on l'effleure ? Les articulations gonflées, incapable de serrer le poing alors que ma poigne, fermée sur le pommeau de mon épée, était jadis si vigoureuse, capable de fendre en deux le crâne d'un ogre ?

Je ne suis pas triste, le temps est venu et je n'aurais jamais pensé finir ainsi, au chaud dans mon lit, entouré de ceux que j'aime. Mais pour toi qui est venu chercher mon conseil, ouvre bien grand tes oreilles et ton esprit.

Les différentes écoles de guerre, les manœuvres, les habiletés, les écoles de pensée, les domaines de magie, les divinités rivales, tout ceci n'a au final aucune importance. Aucune.

Dans le feu du combat, la rage de la bataille, le face-à-face avec la mort aux mille visages, car je vois bien que tu vas emprunter le chemin du danger et de la gloire, rien de tout ça ne compte.

Ce qui compte, c'est la force de ton coeur, de ton courage et surtout celles des compagnons qui sont autour de toi. Seul, tu n'y arriveras jamais.

A plusieurs, on peut provoquer des miracles. Choisis bien ceux qui partageront la route avec toi. Car un jour, vous croiserez peut-être un dragon.

Et ce jour-là, tu comprendras les derniers mots d'un vieil homme..





5: ÉQUIPEMENT

C'est à la qualité de ses outils que l'on reconnaît un bon professionnel. De même, un bon aventurier est un aventurier bien équipé : une armure pas trop encombrante mais efficace, des armes légères et affûtées, des flèches bien droites, un sac à dos rempli à ras bord de nourriture et de matériel, des outils, une trousse de premiers soins, une monture ni trop vieille, ni trop fougueuse, etc. Vous trouverez dans ce chapitre tout cela et bien plus encore, de quoi équiper votre personnage de pied en cap et le préparer à affronter tous les dangers qu'il pourra rencontrer. Ou presque…

Système monétaire

La monnaie se présente sous plusieurs formes et dénominations en fonction de la valeur du métal qui la compose. Les trois types de pièces les plus courantes sont les **pièces d'or** (po), les **pièces d'argent** (pa) et les **pièces de cuivre** (pc).

Avec une pièce d'or, vous pouvez acheter un sac de couchage, 15 mètres de corde de qualité ou une chèvre. Un artisan compétent (mais pas expert) peut gagner une pièce d'or par jour. La pièce d'or est la mesure standard de la richesse, même si la pièce elle-même n'est pas tellement utilisée. Quand les marchands discutent de transactions de biens ou de services estimés à plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, ces transactions n'impliquent généralement pas d'échange réel d'argent liquide. La pièce d'or est plutôt une mesure standard de valeur, et la monnaie d'échange est généralement composée de lingots d'or, de lettres de crédits ou de biens précieux.

Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent, qui est la pièce la plus courante parmi la population générale. Une pièce d'argent permet d'embaucher un ouvrier pour la moitié d'une journée, de remplir une lampe d'huile pour la nuit ou de passer la nuit dans une auberge miteuse.

Taux d'échange standard

Pièce	pc	pa	pe	po	pp
Cuivre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
Argent (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Électrum (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Or (po)	100	10	2	1	1/10
Platine (pp)	1 000	100	20	10	1

Les monnaies dans votre monde

Le fonctionnement et les taux d'échange présentés ici sont un guide. Cependant, chaque monde a ses petites particularités, et vérifiez bien avec votre MJ la valeur et la disponibilité de certains articles. Dans certains univers, l'acier peut avoir plus de valeur que l'or, ou les trésors des empires disparus peuvent être particulièrement recherchés, assez pour qu'un marché parallèle se soit développé à cette fin. La valeur d'une pièce de monnaie est avant tout liée à la valeur locale de son matériau. De plus, même si une pièce est en or, il y a fort à parier que les habitants ne l'appellent pas « *pièce d'or* ».

Par exemple, en Alarian, la pièce d'or porte le symbole royal et se nomme la Couronne. La pièce d'argent porte le sceau du seigneur local et s'appelle le Ducat. Toutes deux sont des pièces rondes dont le poids est réglementé (ce qui n'empêche pas la rognure par quelques commerçants peu scrupuleux). La pièce de cuivre, le Bar, est quant à elle carrée et son poids comme sa valeur réelle sont beaucoup plus incertains. Enfin, les pièces de platine, extrêmement rares, proviennent la plupart du temps des ruines de l'Empire d'Avant. Souvent considérées comme maudites, elles ne présentent pas une grande valeur : chaque pièce de platine ne vaut que cinq Couronnes.



Une pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre. Ces dernières sont couramment utilisées dans la population de classe moyenne et chez les mendiants. Avec une pièce de cuivre, il est possible d'acheter une chandelle, une torche ou un morceau de craie.

En plus de ces pièces courantes, les aventuriers trouvent parfois des pièces rares faites de métaux précieux dans des caches aux trésors. Les pièces d'électrum (pe) et de platine (pp) proviennent d'empires déchus et de royaumes oubliés, et il arrive qu'elles éveillent les soupçons et le scepticisme quand elles sont utilisées dans des transactions. Une pièce d'électrum vaut cinq pièces d'argent et une pièce de platine vaut dix pièces d'or.

Une pièce standard pèse 10 grammes environ. Cinquante pièces pèsent donc 500 grammes.


Armure matelassée


Armure de cuir (femme)


Armure de cuir clouté (nain)


Armure d'écailles


Clibanion


Armre de plates

Armures

Les univers de ***Héros & Dragons*** sont une vaste tapisserie réunissant de nombreuses cultures qui ont chacune leur propre niveau de technologie. Pour cette raison, les aventuriers ont accès à un vaste éventail de types d'armure, de l'armure de cuir à la cotte de mailles, et jusqu'à la coûteuse armure de plates, avec de nombreux types intermédiaires. Le tableau des armures réunit les types d'armure les plus courants qui se trouvent dans le jeu et les présente selon trois catégories : armures légères, armures intermédiaires et armures lourdes. De nombreux guerriers utilisent un bouclier en complément de leur armure.

Le tableau des armures indique le prix, le poids et toute autre propriété des armures couramment portées dans le jeu.

Armure lourde. Les armures les plus lourdes interfèrent avec la capacité de leur porteur à se déplacer rapidement, discrètement et librement. Si le tableau des armures indique « *For 13* » ou « *For 15* » dans la colonne Force pour un type d'armure, elle réduit la vitesse de celui qui la porte de 3 mètres, à moins qu'il possède une valeur de Force supérieure ou égale au nombre indiqué.

Bouclier. Un bouclier est en bois ou en métal, et il est porté à la main. Porter un bouclier augmente votre classe d'armure de 2. Vous ne pouvez pas bénéficier de plus d'un bouclier à la fois.

Classe d'armure (CA). Les armures permettent de se protéger des attaques. Les armures (et le bouclier) que vous portez déterminent votre classe d'armure de base.

Discrétion. Si le tableau des armures indique « *désavantage* » dans la colonne Discrétion, le porteur de l'armure subit un *désavantage* pour ses tests de Dextérité (Discrétion).

Maîtrise des armures. Il est à la portée de n'importe qui d'enfiler une armure et de prendre un bouclier, mais seuls ceux qui ont la maîtrise des armures savent comment en exploiter toutes les spécificités. Votre classe vous permet de maîtriser certains types d'armures. Si vous portez une armure que vous ne maîtrisez pas, vous subissez un *désavantage* pour tous les tests de caractéristique, jets de sauvegarde ou d'attaque qui prennent en compte la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sort.

Armures légères

Les armures légères sont faites de matériaux souples et fins. Elles sont adaptées aux aventuriers agiles dans la

Option : Encombrement des armures

Par défaut, les règles imposent très peu de malus pour le port des armures. Toutefois, si le MJ le souhaite, il peut utiliser cette règle optionnelle ; elle correspond à une vision plus contraignante et réaliste des inconvénients d'une armure.

Un personnage qui porte une armure intermédiaire subit un *désavantage* à tous ses tests de Dextérité (Acrobaties).

Un personnage qui porte une armure lourde subit un *désavantage* en initiative et à tous ses tests de Dextérité (Acrobaties) ou de Force (Athlétisme).

mesure où elles offrent une protection sans sacrifier leur mobilité. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à la valeur de base de votre armure pour déterminer votre classe d'armure.

Armure matelassée. Une armure matelassée est faite de couches de tissu rembourrées.

Armure de cuir. La cuirasse et les spalières de cette armure sont en cuir bouilli dans l'huile pour le durcir. Le reste de l'armure est composé de matériaux plus souples et plus flexibles.

Armure de cuir clouté. Cette armure est faite d'un cuir résistant mais souple, piqueté de rivets à intervalles réguliers.

Armures intermédiaires

Une armure intermédiaire protège plus qu'une armure légère mais, en contrepartie, elle gène davantage les mouvements. Si vous portez une armure intermédiaire, ajoutez votre modificateur de Dextérité jusqu'à un maximum de +2 à la valeur de base de votre armure afin de déterminer votre classe d'armure.

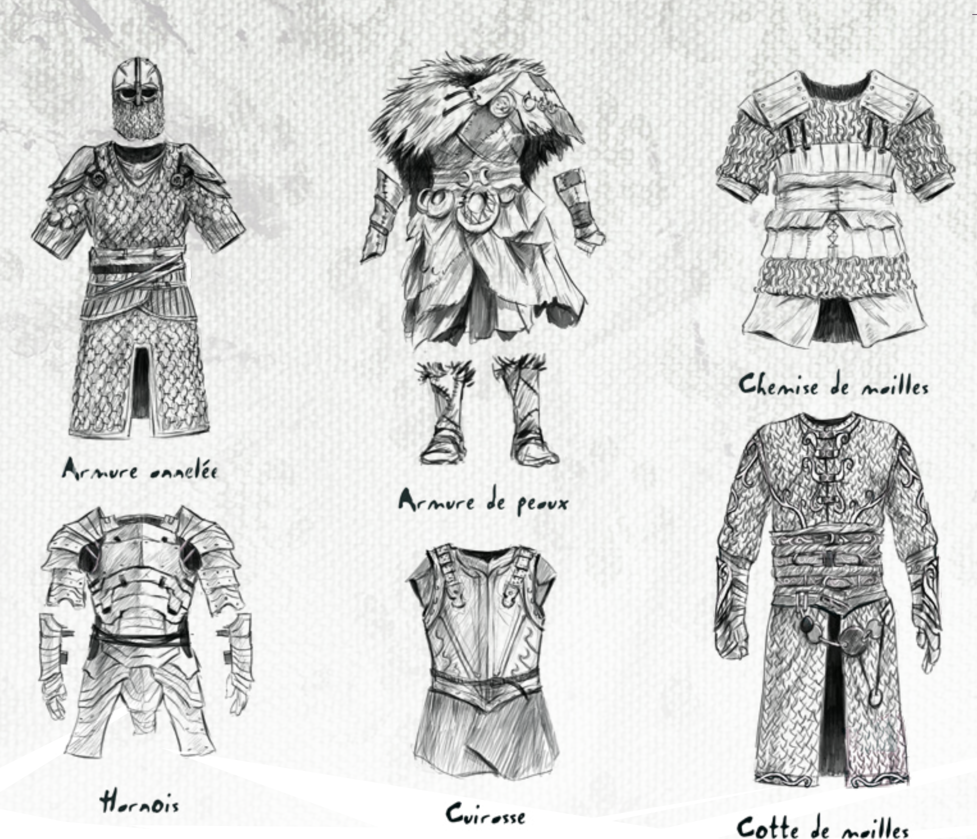
Armure de peau. Cette armure fruste est composée d'épaisses fourrures et de peaux de bêtes. Elle est généralement portée par les tribus barbares, les humanoïdes maléfiques et autres personnes qui n'ont pas accès aux outils et matériaux nécessaires pour fabriquer de meilleures armures.

Chemise de mailles. Une chemise de mailles est faite d'anneaux métalliques reliés entre eux. Elle est portée entre plusieurs couches de tissu ou de cuir. Cette armure offre une modeste protection au tronc de son porteur et le crissement des anneaux est étouffé par les couches qui les recouvrent.

Armure d'écailles. Cette armure se compose d'un manteau et d'un pantalon (et parfois d'une jupe sépa-

Armures

Armure	Prix	Classe d'armure (CA)	Force	Discrétion	Poids
ARMURES LÉGÈRES					
Matelassée	5 po	11 + modificateur de Dex	_	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + modificateur de Dex	_	_	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + modificateur de Dex	_	_	6,5 kg
ARMURES INTERMÉDIAIRES					
Peau	10 po	12 + modificateur de Dex (max 2)	_	_	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + modificateur de Dex (max 2)	_	_	10 kg
Écailles	50 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	_	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	_	_	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + modificateur de Dex (max 2)	_	Désavantage	20 kg
ARMURES LOURDES					
Armure annelée	30 po	14	_	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	For 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	For 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	For 15	Désavantage	32,5 kg
BOUCLIER					
Bouclier	10 po	+2	_	_	3 kg



rée) de cuir recouverts de plaques de métal qui se superposent, un peu comme les écailles d'un poisson. Des gantelets viennent compléter l'ensemble.

Cuirasse. Cette armure consiste en une pièce de métal qui couvre le buste, complétée de cuir souple. Bien que les bras et les jambes de son porteur soient peu protégés, cette armure permet de protéger efficacement les organes vitaux sans réduire la liberté de mouvement de son porteur.

Armure de demi-plate. Cette armure se compose de plaques de métal qui couvrent la majorité du haut du corps de son porteur. Par contre, ses jambes sont seulement protégées par des grèves attachées par des lanières de cuir.

Armures lourdes

Parmi toutes les catégories d'armures, ce sont les armures lourdes qui offrent la meilleure protection. Ces armures couvrent l'ensemble du corps et sont conçues pour arrêter une large gamme d'attaques. Seuls les guerriers expérimentés arrivent à bien en gérer le poids et l'encombrement.

Les armures lourdes ne vous permettent pas d'ajouter votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure, mais elles ne vous pénalisent pas non plus si votre modificateur de Dextérité est négatif.

Broigne. Il s'agit d'une armure de cuir sur laquelle sont cousus de lourds anneaux. Ces anneaux permettent de renforcer l'armure et d'offrir une protection contre les coups d'épée et de hache. Une broigne est de qualité inférieure à une cotte de mailles et est généralement portée par ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir une meilleure armure.

Cotte de mailles. Une cotte de mailles est faite d'anneaux de métal entrecroisés. Elle se porte sur une couche de tissu renforcé afin d'éviter les frottements et d'amortir les coups. L'armure comporte des gantelets.

Clibanion. Cette armure est faite d'étroites plaques de métal rivetées à un support de cuir porté sur un vêtement rembourré. Les articulations sont protégées par des pièces de cotte de mailles plus souples.

Harnois. Le harnois, ou armure de plates, est constitué de plaques de métal superposées qui couvrent l'ensemble du corps. L'armure inclut des gantelets lourds, de lourdes bottes de cuir, un casque avec une visière et plusieurs épaisseurs de rembourrage sous l'armure. Des sangles permettent de répartir le poids sur tout le corps.

Enfiler et retirer une armure

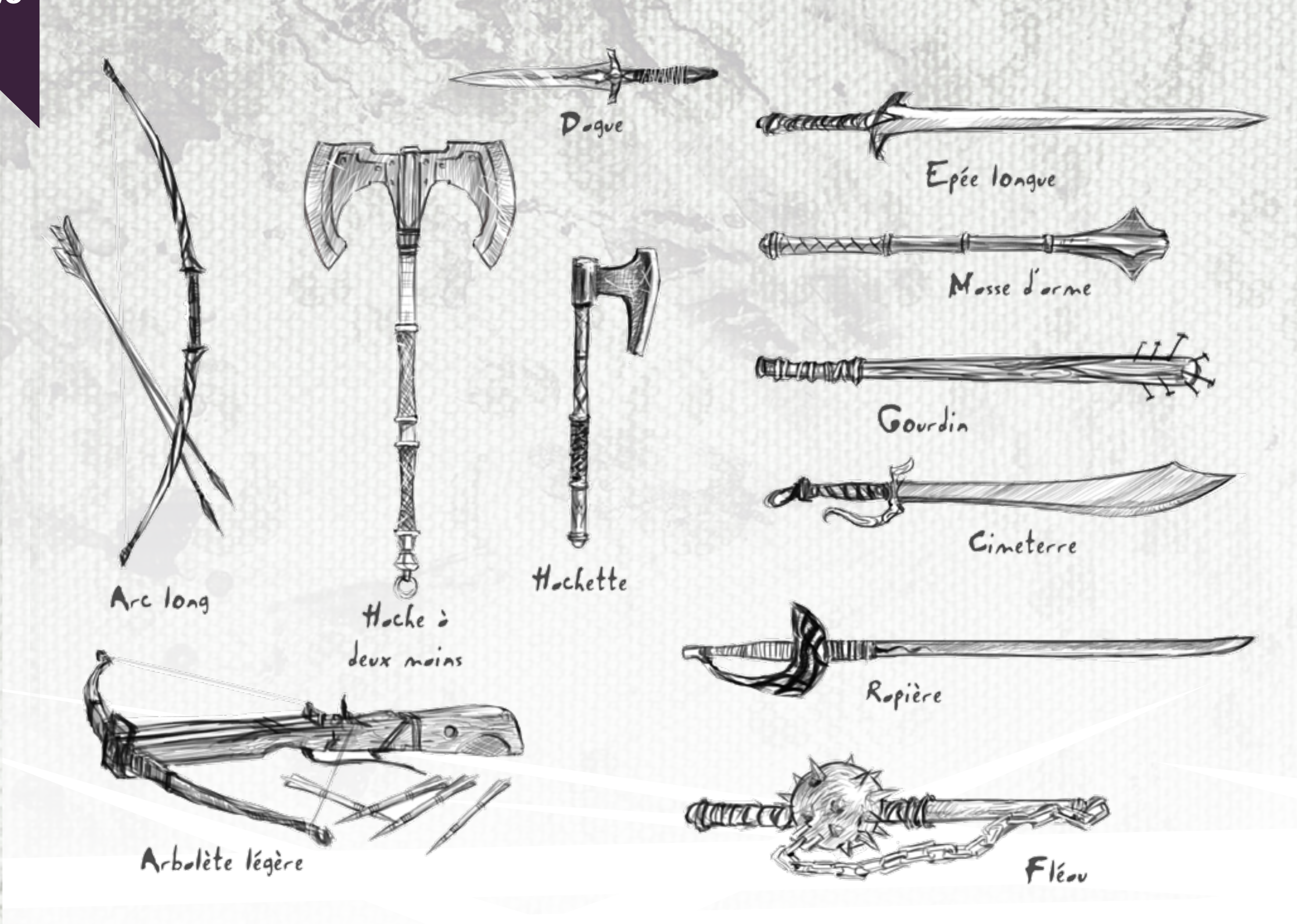
Le temps mis pour enfiler ou retirer une armure dépend de sa catégorie.

Enfiler. C'est le temps nécessaire pour mettre une armure. Vous ne bénéficiez de la CA de l'armure que si vous prenez tout le temps indiqué pour l'enfiler.

Retirer. C'est le temps nécessaire pour ôter une armure. Si vous êtes aidé, vous pouvez diviser cette durée par deux.

Enfiler et retirer une armure

Catégorie	Enfiler	Retirer
Armure légère	1 minute	1 minute
Armure intermédiaire	5 minutes	1 minute
Armure lourde	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action



Armes

Votre classe vous donne la maîtrise de certaines armes, qui sont représentatives de cette classe, et des outils que vous êtes susceptible d'utiliser.Que vous préfériez manier l'épée longue ou l'arc long, c'est finalement votre capacité à manier votre arme avec efficacité qui peut vous permettre de survivre à une aventure.

Le tableau des armes vous présente les armes les plus couramment rencontrées dans l'univers du jeu, leur prix et leur poids, les dégâts qu'elles infligent et les propriétés spéciales dont elles disposent. Les armes sont classées en fonction de deux grandes catégories : corps-à-corps ou à distance. Une arme de corps-à-corps vous permet d'attaquer une cible qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et une arme à distance vous permet d'attaquer une cible qui se trouve loin de vous.

Maîtrise des armes

Votre race, votre classe et vos dons peuvent vous donner la maîtrise de certaines armes ou catégories d'armes. On trouve deux types d'armes : les **armes courantes** et les **armes de guerre**. La plupart des gens maîtrisent les armes courantes. On trouve parmi celles-ci les gourdins et les masses, ainsi que toutes les armes que l'on trouve couramment chez les gens du peuple. Les armes de guerre, notamment les épées, les haches et les armes d'hast, demandent d'avoir reçu un entraînement spécifique pour les manier efficacement. La plupart des guerriers utilisent des armes de guerre, car c'est avec ces armes qu'ils peuvent profiter pleinement de leur entraînement et de leur style de combat.

Maîtriser une arme vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise au jet d'attaque à chaque fois que vous attaquez avec cette arme. Si vous utilisez une arme que vous ne maîtrisez pas, vous n'ajoutez pas votre bonus de maîtrise au jet d'attaque.

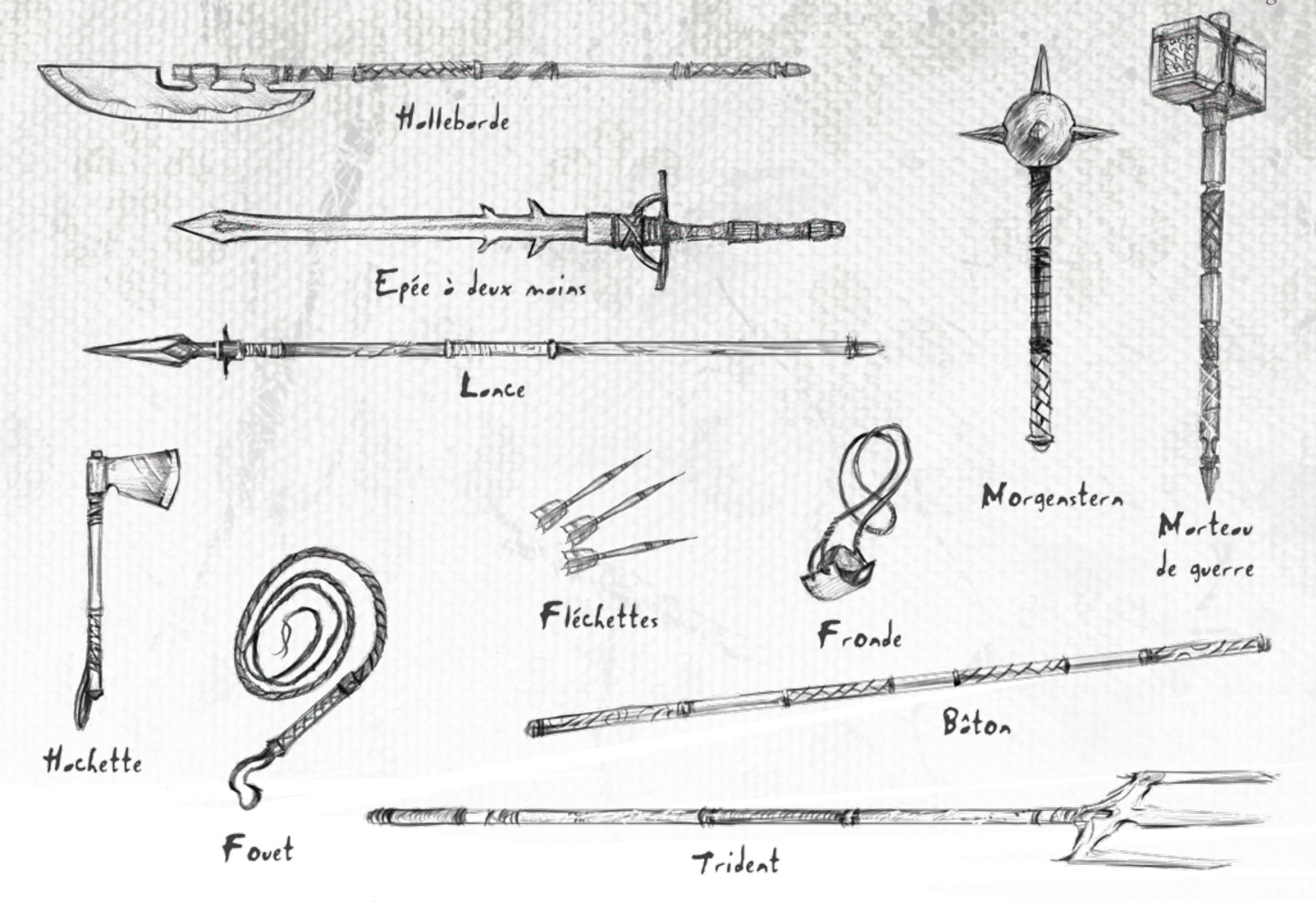
Propriétés des armes

De nombreuses armes ont des propriétés spéciales liées à leur utilisation, ainsi que vous pourrez le voir dans le tableau des armes.

À deux mains. Vous devez manier cette arme à deux mains pour effectuer une attaque.

Allonge. Ce type d'arme vous permet de gagner 1,50 mètre d'allonge supplémentaire quand vous l'utilisez et quand vous déterminez votre allonge pour effectuer une attaque d'opportunité.

Chargement. Cette arme nécessite un temps de chargement long qui ne vous permet de tirer qu'une



seule fois quand vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction, peu importe le nombre d'attaques que vous pouvez normalement faire.

Finesse. Quand vous attaquez avec une arme dotée de la propriété finesse, vous pouvez choisir d'ajouter votre modificateur de Force ou de Dextérité aux jets d'attaques et de dégâts. Par contre, vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer. Si une arme possède la propriété lancer, vous pouvez la lancer pour faire une attaque à distance. S'il s'agit d'une arme de corps-à-corps, vous utilisez le même modificateur de caractéristique que pour le jet d'attaque et de dégâts d'une attaque de corps-à-corps avec cette arme. Par exemple, si vous lancez une hachette, vous utilisez votre Force ; si vous lancez une dague, vous avez le choix entre utiliser votre Force ou votre Dextérité, dans la mesure où la dague possède aussi la propriété finesse.

Légère. Une arme légère est petite et facile à manier, ce qui la rend idéale pour le combat à deux armes.

Lourde. Les créatures de petite taille subissent un *désavantage* sur les jets d'attaque quand elles manient des armes lourdes. La taille et le poids de celles-ci les leur rendent en effet difficiles à manier.

Munitions. Vous ne pouvez utiliser une arme qui a la propriété munitions pour faire une attaque à distance que si vous avez les munitions nécessaires pour tirer avec cette arme. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous utilisez une munition. Sortir la munition en question d'un carquois, d'une boîte ou d'un quelconque étui fait partie de l'attaque (vous avez besoin d'une main libre pour charger une arme à une main). À la fin de la bataille, vous pouvez récupérer la moitié des munitions que vous avez utilisées en prenant 1 minute pour fouiller le champ de bataille.

Si vous utilisez une arme qui a la propriété munitions pour faire une attaque de corps-à-corps, cette arme est considérée comme une arme improvisée (voir la section *Armes improvisées* plus loin dans ce chapitre). Cela dit, une arme comme une fronde doit quand même être chargée pour faire des dégâts si vous l'utilisez comme arme improvisée.

Polyvalente. Une telle arme peut être utilisée avec une ou deux mains. À côté de la propriété, une valeur est indiquée entre parenthèses : il s'agit des dégâts infligés quand l'arme est tenue à deux mains.

Portée. Une arme qui peut être utilisée pour faire des attaques à distance affiche une portée indiquée entre parenthèses après la propriété munitions ou lancer. La portée consiste en deux nombres. Le premier indique la portée normale de l'arme en mètres et le second indique sa portée longue. Quand vous attaquez une cible qui se trouve hors de la portée normale de votre arme, vous subissez un *désavantage* sur le jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible qui se trouve au-delà de la portée longue de votre arme.

Spéciale. Une arme qui possède la propriété spéciale utilise des règles de fonctionnement spécifiques qui sont expliquées dans la description de l'arme (voir la section *Armes spéciales* plus loin dans ce chapitre).

Armes improvisées

Il peut arriver que les personnages n'aient pas leurs armes avec eux et doivent se contenter de ce qu'ils ont sous la main. Une arme improvisée peut être n'importe quel objet que vous pouvez tenir à une ou deux mains, comme un éclat de verre, un pied de table, une poêle, une roue de chariot ou un cadavre de gobelin.

Une arme improvisée ressemble souvent à une arme réelle et elle peut être traitée comme telle. Par exemple, un pied de table ressemble à un gourdin. Le MJ peut décider qu'un personnage qui maîtrise une arme peut utiliser son bonus de maîtrise s'il utilise une arme qui ressemble assez à celle qu'il maîtrise.

Un objet qui ne ressemble à aucune arme inflige 1d4 dégâts (le MJ décide d'un type de dégât approprié en fonction de l'objet). Si un personnage utilise une arme à distance pour faire une attaque de corps-à-corps ou lance une arme de corps-à-corps qui ne possède pas la propriété lancer, cette arme inflige aussi 1d4 dégâts. Une arme de lancer improvisée a une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres.

Armes en argent

Certains monstres qui possèdent une immunité ou une résistance aux armes non-magiques sont vulnérables aux armes en argent. Les aventuriers prudents n'hésitent donc pas à dépenser quelques pièces supplémentaires pour plaquer leurs armes avec de l'argent. Un personnage peut plaquer une arme unique ou dix munitions avec de l'argent pour 100 po. Ce tarif prend en compte non seulement le prix de l'argent, mais aussi celui de l'expertise nécessaire pour plaquer l'argent sur une arme sans lui faire perdre en efficacité.

Armes spéciales

Vous trouverez ci-dessous la description d'armes fonctionnant selon des règles spécifiques.

Filet. Une créature de taille G ou moins contre qui vous réussissez une attaque avec un filet se retrouve *entravée* jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Un filet n'a aucun effet sur les créatures sans forme ou les créatures de taille TG ou supérieure. Une créature peut utiliser son action pour faire un test de Force DD 10 afin de tenter de se libérer ou de libérer une autre créature qui se trouve à sa portée. Il est aussi possible de libérer une créature sans la blesser en infligeant 5 dégâts tranchants au filet. Le filet est détruit et son effet prend alors fin.

Quand vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction pour attaquer à l'aide d'un filet, vous ne pouvez faire qu'une seule attaque, peu importe le nombre d'attaques que vous pouvez normalement faire.

Lance d'arçon. Vous subissez un *désavantage* si vous utilisez une lance d'arçon contre une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous ou moins. Cette arme se manie à deux mains quand vous n'êtes pas sur une monture.

Armes

Nom	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
ARMES DE CORPS-À-CORPS COURANTES				
bâton	2 pa	1d6 contondant	2 kg	Polyvalente (1d8)
dague	2 po	1d4 perforant	0,5 kg	Finesse, légère, lancer (portée 6/18)
gourdin	1 pa	1d4 contondant	1 kg	Légère
hachette	5 po	1d6 tranchant	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
javeline	5 pa	1d6 perforant	1 kg	Lancer (portée 9/36)
lance	1 po	1d6 perforant	1,5 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
marteau léger	2 po	1d4 contondant	1 kg	Légère, lancer (6/18)
masse d'armes	5 po	1d6 contondant	2 kg	_
massue	2 pa	1d8 contondant	5 kg	À deux mains
serpe	1 po	1d4 tranchant	1 kg	Légère

Nom	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
ARMES À DISTANCE COURANTES				
arbalète légère	25 po	1d8 perforant	2,5 kg	Munitions (portée 24/96), chargement, à deux mains
arc court	25 po	1d6 perforant	1 kg	Munitions (portée 24/96), à deux mains
fléchette	5 pc	1d4 perforant	0,1 kg	Finesse, lancer (portée 6/18)
fronde	1 pa	1d4 contondant	_	Munitions (portée 9/36)
ARMES DE CORPS-À-CORPS DE GUERRE				
cimeterre	25 po	1d6 tranchant	1,5 kg	Finesse, légère
coutille	20 po	1d10 tranchant	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
épée à deux mains	50 po	2d6 tranchant	3 kg	Lourde, à deux mains
épée courte	10 po	1d6 perforant	1 kg	Finesse, légère
épée longue	15 po	1d8 tranchant	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
fléau	10 po	1d8 contondant	1 kg	_
fouet	2 po	1d4 tranchant	1,5 kg	Finesse, allonge
hache à deux mains	30 po	1d12 tranchant	3,5 kg	Lourde, à deux mains
hache d'armes	10 po	1d8 tranchant	2 kg	Polyvalente (1d10)
hallebarde	20 po	1d10 tranchant	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
lance d'arçon	10 po	1d12 perforant	3 k g	Allonge, spéciale
pic de guerre	5 po	1d8 perforant	1 kg	_
marteau de guerre	15 po	1d8 contondant	1 k g	Polyvalente (1d10)
merlin	10 po	2d6 contondant	5 kg	Lourde, à deux mains
morgenstern	15 po	1d8 perforant	2 kg	_
pique	5 po	1d10 perforant	9 kg	Lourde, allonge, à deux mains
rapière	25 po	1d8 perforant	1 kg	Finesse
trident	5 po	1d6 perforant	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
ARMES À DISTANCE DE GUERRE				
arbalète de poing	75 po	1d6 perforant	1,5 kg	Munitions (portée 9/36), légère, chargement
arbalète lourde	50 po	1d10 perforant	9 kg	Munitions (portée 30/120), lourde, chargement, à deux mains
arc long	50 po	1d8 perforant	1 kg	Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains.
filet	1 po	_	1,5 kg	Spéciale, lancer (portée 1,5/4,5)
sarbacane	10 po	1 perforant	0,5 kg	Munitions (portée 7,5/30), chargement

Équipement d'aventurier

Vous trouverez dans cette section des objets qui ont des règles spéciales ou dont l'utilisation nécessite des explications.

Acide. Vous pouvez utiliser une action pour asperger une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous avec le contenu de cette fiole ou bien la lancer jusqu'à une distance de 6 mètres. La fiole se brise à l'impact. Dans les deux cas, il s'agit d'une attaque à distance contre une créature, et l'acide doit être considéré comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, celle-ci reçoit 2d6 dégâts acides.

Antitoxine. Une créature qui boit cette fiole de liquide obtient un *avantage* sur les jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure. Cet objet n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Balance de marchand. Cet appareil de mesure se présente sous la forme d'une petite balance, de plateaux et d'un assortiment de poids qui vont jusqu'à 1 kilogramme. Elle permet de mesurer le poids exact de petits objets, comme des métaux précieux ou des denrées courantes, afin de déterminer leur valeur.

Bélier portable. Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncer des portes. Vous gagnez dans ce cas un bonus de +4 à vos tests de Force. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous obtenez un *avantage* lors de ce test.

Billes. Vous pouvez utiliser une action pour répandre ces petites billes de métal sur une surface plane de 3 mètres de côté. Une créature qui traverse cette surface doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou tomber *à terre*. Une créature peut traverser la zone sans avoir besoin de faire un jet de sauvegarde si elle se déplace à la moitié de sa vitesse.

Boîte à amadou. Cette petite boîte contient tout ce qu'il faut pour faire un feu : un silex, un briquet métallique et de l'amadou (généralement des morceaux de tissu imbibés d'huile). Utiliser la boîte à amadou pour allumer une torche ou quoi que ce soit d'autre qui se présente avec assez de combustible prend 1 action. Allumer un autre type de feu prend 1 minute.

Bougie. Pendant 1 heure, une bougie diffuse une lumière vive dans une zone de 1,50 mètre et une lumière faible dans un rayon de 1,50 mètre supplémentaire.

Cadenas. Ce cadenas est accompagné d'une clef. Si elle n'a pas la clef, une créature qui maîtrise les outils de voleur peut crocheter le cadenas en réussissant un test de Dextérité DD 15. Votre MJ peut décider que de meilleurs cadenas sont disponibles pour un prix plus élevé.

Carquois. Un carquois peut contenir jusqu'à vingt flèches.

Chaîne. Une chaîne a 10 points de vie. Elle peut être brisée en réussissant un test de Force DD 20.

Chausse-trappes. Vous pouvez utiliser une action pour répandre un sac de chausse-trappes sur une surface de 1,50 mètre de côté. Une créature qui traverse cette surface doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou arrêter de se déplacer jusqu'à la fin de son tour et subir 1 dégât perforant. Si elle subit ce dégât, la vitesse de cette créature est réduite de 3 mètres jusqu'à ce qu'elle regagne au moins 1 point de vie. Une créature peut traverser la zone sans avoir besoin de faire un jet de sauvegarde si elle se déplace à la moitié de sa vitesse.

Corde. Une corde, qu'elle soit faite de chanvre ou de soie, a 2 points de vie et peut être rompue en réussissant un test de Force DD 17.

Eau bénite. Vous pouvez utiliser une action pour asperger d'eau bénite une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, ou lancer la flasque jusqu'à 6 mètres de vous. La flasque se brise à l'impact. Dans les deux cas, il s'agit d'une attaque à distance contre une créature, et l'eau bénite doit être considérée comme une arme improvisée. Si votre cible est un fiélon ou un mort-vivant, elle subit 2d6 dégâts radiants.

Un clerc ou un paladin peut créer de l'eau bénite, de quoi remplir une flasque, en accomplissant un rituel spécifique. Ce rituel dure 1 heure, consomme pour 25 po de poudre d'argent et requiert du lanceur de sort qu'il utilise un emplacement de sort de niveau 1.

Étui à cartes ou à parchemins. Cet étui cylindrique de cuir peut contenir jusqu'à dix feuilles de papier roulées ou cinq feuilles de parchemin roulées.

Étui pour carreaux. Cet étui de bois peut contenir jusqu'à vingt carreaux d'arbalète.

Feu grégeois. Ce liquide gluant et collant s'enflamme au contact de l'air. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la flasque jusqu'à une distance de 6 mètres. La flasque se brise à l'impact. Il s'agit d'une attaque à distance contre une créature ou un objet, et vous devez considérer le feu grégeois comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. La cible peut mettre fin à cet effet et tenter d'éteindre les flammes en utilisant son action pour faire un test de Dextérité DD 10.

Focaliseur arcanique. Un focaliseur arcanique est un objet spécial – un orbe, un cristal, une baguette, un bâton spécialement construit ou un objet similaire – conçu pour canaliser la puissance de la magie arcanique. Un ensorceleur, un sorcier ou un magicien peut utiliser de tels objets comme focaliseur d'incantation.

Focaliseur druidique. Un focaliseur druidique peut être une branche de houx, une baguette ou un

sceptre en if ou dans un autre bois spécial, un bâton taillé dans un arbre encore vivant ou un totem fait avec les plumes, la fourrure, les os ou les dents d'animaux sacrés. Un druide peut utiliser un tel objet comme focaliseur d'incantation.

Gamelle. Cette boîte métallique contient un gobelet et des couverts simples. La boîte est composée de deux parties qui s'assemblent. Un côté peut être utilisé pour cuire les aliments et l'autre comme une assiette creuse.

Grimoire. Un grimoire est un outil indispensable pour un magicien. Il s'agit d'un livre relié en cuir avec cent pages de vélin blanc dans lequel il écrit des sorts.

Huile. L'huile est généralement vendue dans des flasques d'argile de 0,5 litre. Vous pouvez utiliser une action pour asperger une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous ou pour lancer la flasque jusqu'à une distance de 6 mètres. La flasque se brise à l'impact. Dans les deux cas, il s'agit d'une attaque à distance contre une créature ou un objet et l'huile doit être considérée comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, elle est couverte d'huile et, si elle subit au moins 1 dégât de feu avant que l'huile ne sèche (après 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires causés par l'huile enflammée. Vous pouvez aussi verser le contenu de la flasque d'huile sur une surface plane afin de recouvrir une surface de 1,50 mètre de côté. Si vous y mettez le feu, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

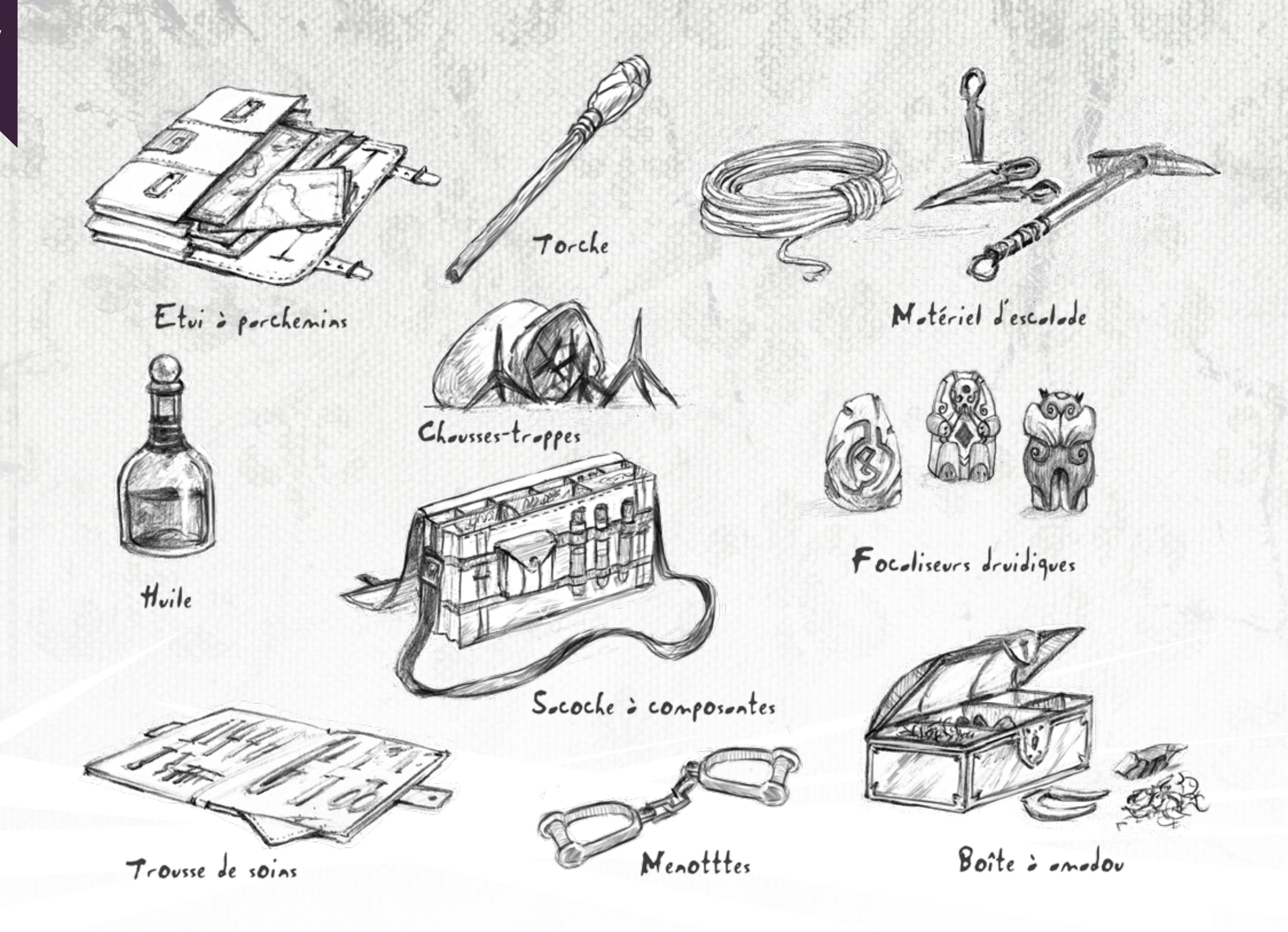
Lampe. Une lampe dégage une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois qu'elle est allumée, elle brûle pendant 6 heures et consomme une flasque (0,5 litre) d'huile.

Lanterne à capote. Une lanterne à capote dégage une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures et consomme une flasque (0,5 litre) d'huile. Vous pouvez utiliser une action pour abaisser la capote de la lanterne afin qu'elle ne dégage plus qu'une lumière faible sur un rayon de 1,50 mètre.

Lanterne sourde. Une lanterne sourde dégage une lumière vive sur un cône de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures et consomme une flasque (0,5 litre) d'huile.

Livre. Un livre peut contenir de la poésie, des récits historiques, des informations relatives à un domaine particulier de connaissance, des diagrammes et des notes sur des inventions gnomes, ou tout ce qui peut être représenté grâce à du texte ou des images. Un livre de sorts est appelé un grimoire (ses particularités sont décrites plus haut dans cette section).

Longue-vue. Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous voyez à distance.



Loupe. Cette lentille permet d'examiner de près les petits objets. Elle peut également remplacer un briquet à silex pour allumer un feu. Allumer un feu à l'aide d'une loupe nécessite d'avoir une lumière aussi vive que celle du soleil afin de faire prendre l'amadou et environ 5 minutes pour que le feu prenne. Une loupe confère un *avantage* pour les tests de caractéristique faits dans le but d'inspecter ou d'estimer la valeur d'un objet petit ou très détaillé.

Matériel de pêche. Le matériel de pêche se compose d'une canne de bois, d'un fil de soie, de bouchons en liège, d'hameçons métalliques, de plombs, d'appâts de velours et d'un petit filet.

Matériel d'escalade. Le matériel d'escalade comprend des pitons spéciaux, des pointes pour chaussures, des gants et un harnais. Vous pouvez utiliser le matériel d'escalade lors d'une action pour vous accrocher à une paroi. Vous ne pouvez alors plus chuter de plus de 7,50 mètres depuis votre point d'ancrage, mais vous devez vous décrocher si vous voulez vous éloigner de plus de 7,50 mètres de ce point.

Menottes. Ces menottes métalliques peuvent être utilisées sur une créature de taille P ou M. Pour s'en échapper, une créature doit réussir un test de Dextérité DD 20. Pour les briser, elle doit réussir un test de Force DD 20. Chaque paire de menotte est accompagnée d'une clef. Une créature qui n'a pas la clef mais qui maîtrise les outils de voleur peut crocheter la serrure des menottes en réussissant un test de Dextérité DD 15. Les menottes ont 15 points de vie.

Palan. Un palan est un système de poulies avec un câble et un crochet qui vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement porter.

Pied-de-biche. Utiliser un pied-de-biche vous donne un *avantage* aux tests de Force quand le pied-de-biche est utilisé pour faire levier.

Piège à mâchoires. Vous pouvez utiliser une action pour installer ce piège, qui se présente sous la forme d'un anneau d'acier dentelé qui se referme violemment quand une créature marche sur la plaque de pression qui se trouve en son centre. Le piège est ancré à un objet immobile, comme un arbre ou un piquet enfoncé dans le sol, grâce à une lourde chaîne. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter de subir 1d4 dégâts perforants et être immobilisée. Si elle échoue, tant que la créature est prise au piège, son déplacement est limité par la longueur de la chaîne (qui fait généralement 1 mètre de long). Une créature peut utiliser une action pour faire un test de Force DD 13 afin de tenter de se libérer elle-même ou une autre créature qui se trouve

à sa portée. À chaque échec, la créature prise au piège subit 1 dégât perforant.

Poison. Un personnage peut utiliser le poison qui se trouve dans cette fiole pour enduire la lame d'une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à trois munitions. Il vous faut utiliser une action pour appliquer le poison. Une créature touchée par l'arme ou la munition empoisonnée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou subir 1d4 dégâts de poison. Une fois qu'il est appliqué, le poison reste efficace pendant 1 minute avant de sécher.

Potion de soins. Un personnage qui boit le liquide magique rouge qui se trouve dans cette fiole regagne 2d4+2 points de vie. Une action est nécessaire pour boire ou administrer la potion.

Rations. Les rations sont des aliments séchés (viande séchée, biscuits, noix…) utilisés pour de longs voyages.

Sacoche. Une bourse en tissu ou en cuir peut notamment contenir jusqu'à vingt billes de fronde ou cinquante dards de sarbacane. Une sacoche à compartiments qui est utilisée pour stocker les composantes de sorts s'appelle une sacoche à composantes (voir ci-dessous).

Sacoche à composantes. Une sacoche à composantes est une petite sacoche de cuir imperméable fixée à la ceinture et qui possède plusieurs compartiments permettant de stocker toutes les composantes matérielles et autres objets spéciaux qui vous servent à lancer un sort, à l'exception des composantes qui ont un coût spécifique (ainsi qu'il est indiqué dans la description d'un sort).

Symbole sacré. Un symbole sacré est la représentation d'un dieu ou d'un panthéon. Il peut s'agir d'une amulette sur laquelle se trouve le symbole d'un dieu, de ce même symbole gravé avec soin ou incrusté comme emblème d'un bouclier, ou encore d'une petite boîte contenant un fragment de relique sacrée. Vous trouverez dans l'appendice A, *Panthéons historiques et fantastiques*, pages 414-418, une liste des symboles sacrés généralement associés à de nombreuses divinités du multivers. Un clerc ou un paladin peut utiliser un symbole sacré comme focaliseur d'incantation. Afin de l'utiliser ainsi, le symbole sacré doit être tenu en main par le lanceur de sorts et être visible, ou se trouver sur son bouclier.

Tente. Un abri de toile simple et portable, qui peut accueillir deux personnes.

Torche. Une torche brûle pendant 1 heure et dégage une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 6 mètres. Si vous réussissez une attaque de corps-à-corps avec une torche, celle-ci inflige 1 dégât de feu à votre cible.

Trousse de soins. Une trousse de soin est une sacoche de cuir contenant des bandages, des onguents et des attelles. La trousse peut être utilisée dix fois. Vous pouvez utiliser une action pour stabiliser une créature qui se trouve à 0 point de vie à l'aide de la trousse de soin sans que cela ne nécessite un test de Sagesse (Médecine).

Paquetages

Votre classe vous propose un équipement de départ qui contient un ensemble d'outils pratiques réunis sous forme de paquetages. Le contenu de ces paquetages est décrit ici. Si vous achetez vous-même votre équipement de départ, vous pouvez acheter l'un de ces paquetages pour le prix indiqué. Cela sera plus économique que d'acheter chaque objet séparément.

Paquetage d'artiste (40 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, deux costumes, cinq bougies, 5 jours de rations, une outre et des accessoires de déguisement.

Paquetage de cambrioleur (16 po). Comprend un sac à dos, un sac de mille billes, 3 mètres de ficelle, cinq bougies, un pied-de-biche, un marteau, dix pitons, une lanterne à capote, deux flasques d'huile, une boîte à amadou et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac.

Paquetage de diplomate (39 po). Comprend un coffre, deux boîtes à cartes et à parchemins, un ensemble de beaux habits, une bouteille d'encre, un porte-plume, une lampe, deux flasques d'huile, cinq feuilles de papier, une fiole de parfum, de la cire à cacheter et du savon.

Paquetage d'ecclésiastique (19 po). Comprend un sac à dos, une couverture, dix bougies, une boîte à amadou, un tronc à offrandes, deux blocs d'encens, un encensoir, des habits de cérémonie, 2 jours de rations et une outre.

Paquetage d'érudit (40 po). Comprend un sac à dos, un traité de connaissances, une bouteille d'encre, un porte-plume, dix feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau.

Paquetage d'explorateur (10 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boîte à amadou, dix torches, dix jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac.

Paquetage d'exploration souterraine (12 po). Comprend un sac à dos, un pied-de-biche, un marteau, dix pitons, dix torches, une boîte à amadou, 10 jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac.



Équipement d'aventurier

Objet	Prix	Poids
Acide (fiole)	25 po	0,5 kg
Antitoxine (fiole)	50 po	_
Balance de marchand	5 po	1,5 kg
Bélier portatif	4 po	17,5 kg
Billes (sac de 1 000)	1 po	1 kg
Boîte à amadou	5 pa	0,5 kg
Bougie	1 pc	_
Boulier	2 po	1 kg
Bouteille en verre	2 po	1 kg
Cadenas	10 po	0,5 kg
Carquois	1 po	0,5 kg
Chaîne (3 mètres)	5 po	5 kg
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	_
Cire à cacheter	5 pa	_
Cloche	1 po	_
Coffre	5 po	12,5 kg
Corde en chanvre (15 mètres)	1 po	5 kg
Corde en soie (15 mètres)	10 po	2,5 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg
Craie (1 morceau)	1 pc	_
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	0,5 kg
Échelle (3 mètres)	1 pa	12,5 kg
Encre (bouteille de 30 grammes)	10 po	_
Équipement d'escalade	25 po	6 kg
Étui pour carreaux	1 po	0,5 kg
Étui pour cartes ou parchemins	1 po	0,5 kg
Feu grégeois (flasque)	50 po	0,5 kg
Fiole	1 po	_
Flasque ou chope	2 pc	0,5 kg
FOCALISEUR ARCANIQUE		
Cristal	10 po	0,5 kg
Orbe	20 po	1,5 kg
Sceptre	10 po	1 kg

Objet	Prix	Poids
Bâton	5 po	2 kg
Baguette	10 po	0,5 kg
FOCALISEUR DRUIDIQUE		
Branche de houx	1 po	_
Totem	1 po	_
Bâton	5 po	2 kg
Baguette d'if	10 po	0,5 kg
Gamelle	2 pa	0,5 kg
Grappin	2 po	2 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg
Huile (flasque)	1 pa	0,5 kg
Lampe	5 pa	0,5 kg
Lanterne à capote	5 po	1 kg
Lanterne sourde	10 po	1 kg
Livre	25 po	2,5 kg
Longue-vue	1 000 po	0,5 kg
Loupe	100 po	_
Marteau	1 po	1,5 kg
Masse	2 po	5 kg
Matériel de pêche	1 po	2 kg
Menottes	2 po	3 kg
Miroir en acier	5 po	0,25 kg
MUNITIONS		
Flèches (20)	1 po	0,5 kg
Dards de sarbacane (50)	1 po	0,5 kg
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	0,75 kg
Billes de fronde (20)	4 pc	0,75 kg
Outre	2 pa	2,5 kg
Palan	1 po	2,5 kg
Panier	4 pa	1 kg
Papier (1 feuille)	2 pa	_
Parchemin (1 feuille)	1 pa	_
Parfum (fiole)	5 po	_
Pelle	2 po	2,5 kg
Perche (3 mètres)	5 pc	3,5 kg

Objet	Prix	Poids
Pics en fer (10)	1 po	2,5 kg
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Pierre à affûter	1 pc	0,5 kg
Pioche de mineur	2 po	5 kg
Piton	5 pc	125 g
Poison (fiole)	100 po	_
Porte-plume	2 pc	_
Pot en fer	2 po	5 kg
Potion de soins	50 po	0,25 kg
Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Sablier	25 po	0,5 kg
Sac	1 pc	0,25 kg
Sac à dos	2 po	2,5 kg
Sac de couchage	1 po	3,5 kg
Sacoche	5 pa	0,5 kg
Sacoche à composantes	25 po	1 kg
Savon	2 pc	_
Seau	5 pc	1 kg
Sifflet	5 pc	_
SYMBOLE SACRÉ		
Amulette	5 po	0,5 kg
Emblème	5 po	_
Reliquaire	5 po	1 kg
Tente, deux personnes	2 po	10 kg
Tonneau	2 po	35 kg
Torche	1 pc	0,5 kg
Trousse de soins	5 po	1,5 kg
VÊTEMENTS		
Costume	5 po	2 kg
Habits courants	5 pa	1,5 kg
Habits de bonne qualité	15 po	3 kg
Robes	1 po	2 kg
Tenue de voyageur	2 po	2 kg

Capacité des récipients

Récipient	Capacité
Bouteille	0,75 L de liquide
Coffre	350 L/150 kg d'équipement
Cruche ou pichet	3,5 L de liquide
Fiole	100 g de liquide
Flasque ou chope	0,5 L de liquide
Outre	2 L de liquide
Panier	60 L/20 kg d'équipement
Pot en fer	3,5 L de liquide
Sac	30 L/15 kg d'équipement
Sac à dos*	30 L / 15 kg d'équipement
Sacoche	6 L/3 kg d'équipement
Seau	10 L de liquide, 15 L de solide
Tonneau	140 L de liquide, 120 L de solide

** Vous pouvez aussi attacher des objets comme un sac de couchage ou un rouleau de corde sur le sac à dos*

Outils

Des outils vous aident à faire quelque chose que vous ne pouvez pas faire normalement, comme fabriquer ou réparer un objet, falsifier un document ou crocheter une serrure. Votre race, votre classe, votre historique ou vos dons vous accordent la maîtrise de certains outils. Maîtriser un outil vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à n'importe quel test de caractéristique que vous faites quand vous utilisez cet outil. L'utilisation d'un outil n'est pas liée à une unique caractéristique dans la mesure où la maîtrise d'un outil représente une connaissance approfondie de son utilisation. Par exemple, le MJ peut vous demander de faire un test de Dextérité pour graver des détails avec vos outils de menuisier, ou un test de Force afin de pouvoir travailler un bois particulièrement résistant.

Instruments de navigation. Cet ensemble d'instruments est utilisé pour naviguer en mer. Si vous en maîtrisez l'utilisation, vous pouvez lire une carte et planifier le trajet d'un bateau. Ces outils vous permettent aussi d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous faites pour éviter de vous perdre en mer.

Jeux. Cette boîte contient de nombreux accessoires vous permettant de jouer, dont des dés et des jeux de carte (pour des jeux comme le jeu des trois dragons). Vous trouverez quelques exemples dans le tableau des outils, mais il existe d'autres jeux. Si vous maîtrisez un type de jeu, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous faites quand vous jouez à ce jeu. Il existe plusieurs types de jeux nécessitant chacun une maîtrise distincte.

Matériel d'empoisonneur. Ce matériel contient des fioles, des produits chimiques et tout l'équipement nécessaire pour créer des poisons. Si vous en maîtrisez l'utilisation, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous faites pour créer ou utiliser des poisons.

Matériel d'herboriste. Ce matériel inclut plusieurs outils différents, comme des sécateurs, un mortier, des

Outils

Objet	Prix	Poids
Instruments de musique		
Chalemie	2 po	0,5 kg
Cor	3 po	1 kg
Cornemuse	30 po	3 kg
Flûte	2 po	0,5 kg
Flûte de pan	12 po	1 kg
Luth	35 po	1 kg
Lyre	30 po	1 kg
Tambour	6 po	1,5 kg
Tympanon	25 po	5 kg
Viole	30 po	0,5 kg
Instruments de navigation	25 po	1 kg
Jeux		
Dés	1 pa	_
Jeu de cartes	5 pa	_
Matériel d'empoisonneur	50 po	1 kg
Matériel d'herboriste	5 po	1,5 kg
Outils d'artisan		
Matériel d'alchimiste	50 po	4 kg
Matériel de brasseur	20 po	4,5 kg
Outils de bricoleur	50 po	5 kg
Matériel de calligraphie	10 po	2,5 kg
Outils de cartographe	15 po	3 kg
Outils de charpentier	8 po	3 kg
Outils de cordonnier	5 po	2,5 kg
Ustensiles de cuisinier	1 po	4 kg
Accessoires de déguisement	25 po	1,5 kg
Accessoires de faussaire	15 po	2,5 kg
Outils de forgeron	20 po	4 kg
Outils de joaillier	25 po	1 kg
Outils de maçon	10 po	4 kg
Outils de menuisier	1 po	2,5 kg
Matériel de peintre	10 po	2,5 kg
Outils de potier	10 po	1,5 kg
Outils de souffleur de verre	30 po	2,5 kg
Outils de tanneur	5 po	2,5 kg
Outils de tisserand	1 po	2,5 kg
Outils de voleur	25 po	0,5 kg
Véhicules (terrestres ou marins)	*	*

* Voir la section *Montures et véhicules page 237*.

bourses et des flacons utilisés par les herboristes pour créer leurs remèdes et leurs potions. Si vous en maîtrisez l'utilisation, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous réalisez afin d'identifier ou d'utiliser des plantes. Il est nécessaire de maîtriser l'utilisation du matériel d'herboriste afin de confectionner des antitoxines et des potions de soins.

Outils d'artisan. Ce type particulier d'outils réunit les objets permettant d'exercer une profession. Le tableau présente une liste des outils les plus courants, chacun proposant des objets liés à une profession unique. Si vous maîtrisez l'utilisation d'un ensemble d'outils d'artisan, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous réalisez en utilisant les outils de votre profession. Chacun de ces ensemble d'outils nécessite une maîtrise distincte.

Outils de voleur. Ces outils comprennent une petite lime, un jeu de crochets, un petit miroir monté sur une poignée de métal, une paire de ciseaux à fines lames et des pinces. Leur maîtrise vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous faites afin de désamorcer un piège ou crocheter une serrure.

Montures et véhicules

Une bonne monture peut vous permettre de vous déplacer plus rapidement dans la nature, mais son intérêt principal est qu'elle peut porter l'équipement qui risquerait sinon de vous ralentir. Vous trouverez dans le tableau des montures et autres animaux la vitesse de chaque animal et sa capacité de charge de base.

Un animal qui tire une calèche, une charrette, une carriole, un traîneau ou un chariot peut déplacer jusqu'à cinq fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule compris. Si plusieurs animaux tirent le même véhicule de concert, ils peuvent additionner leurs capacités de charge respectives.

On trouve dans l'univers du jeu d'autres montures que celles qui sont citées ici, mais elles sont plus rares et ne sont généralement pas proposées à la vente. Il s'agit notamment de montures volantes (pégases, griffons, hippogriffes et autres animaux du même type) ou de montures aquatiques (des hippocampes géants, par exemple). Acquérir une telle monture signifie généralement que vous avez réussi à obtenir un œuf et que vous avez vous-même élevé l'animal, ou bien que vous avez fait un pacte avec une puissante entité, voire que vous avez négocié avec la créature elle-même.

Barde. La barde est une armure conçue pour protéger la tête, le cou, le poitrail et le corps d'un animal. Tous les types d'armures proposées dans le tableau des armures existent dans une version adaptée en barde et il est possible d'en acheter une, mais elles coûtent quatre fois plus cher que leur équivalent pour humanoïdes et pèsent deux fois plus lourd.

Bateaux à rames. Les barges et les barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous vous déplacez dans le sens du courant, vous devez ajouter la vitesse du courant (généralement 5 kilomètres par heure) à celle du bateau. Il n'est pas possible de remonter un courant trop important à la seule force des rames, mais ces embarcations peuvent être tirées à contre-courant par des animaux de trait sur les rives. Les aventuriers peuvent

Montures et autres animaux

Animal	Prix	Vitesse	Capacité de charge
Âne ou mule	8 po	12 m	210 kg
Chameau	50 po	15 m	240 kg
Cheval de guerre	400 po	18 m	270 kg
Cheval de selle	75 po	18 m	240 kg
Cheval de trait	50 po	12 m	270 kg
Éléphant	200 po	12 m	660 kg
Molosse	25 po	12 m	97,5 kg
Poney	30 po	12 m	112,5 kg

Équipement, sellerie et véhicules à traction

Objet	Prix	Poids
Barde	x 4	x 2
Calèche	100 po	300 kg
Carriole	250 po	50 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Écurie (par jour)	5 pa	_
Fontes	4 po	4 kg
Fourrage (par jour)	5 pc	5 kg
Mors et bride	2 po	0,5 kg
Selle		
de bât	5 po	7,5 kg
d'équitation	10 po	12,5 kg
exotique	60 po	20 kg
militaire	20 po	15 kg
Traîneau	20 po	150 kg

aussi transporter une barque (qui pèse 50 kilogrammes) sur la terre ferme.

Maîtrise de véhicules. Si vous maîtrisez l'utilisation d'un véhicule (terrestre ou marin), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tous les tests permettant de conserver le contrôle de ce véhicule dans des circonstances délicates.

Selle. Une selle militaire offre un support à un cavalier et l'aide à conserver son assise sur une monture au cœur d'une bataille. Elle lui donne un *avantage* à tous les tests qu'il fait pour rester en selle. Il est nécessaire de posséder une selle exotique pour chevaucher une créature volante ou aquatique.

Bateaux

Véhicule	Prix	Vitesse
Barge	3 000 po	1,4 km/h
Barque	50 po	2,5 km/h
Bateau à voiles	10 000 po	3 km/h
Drakkar	10 000 po	5 km/h
Galère	30 000 po	6,5 km/h
Navire de guerre	25 000 po	4 km/h

Marchandises

La richesse ne se mesure généralement pas en or, mais en bétail, en quantité de grain ou de terre, en droit de percevoir des impôts ou d'exploiter certaines ressources (comme une mine ou une forêt).

Les guildes, les nobles et la royauté réglementent le commerce. Des compagnies agréées reçoivent l'autorisation de suivre certaines routes commerciales, d'envoyer des navires marchands dans certains ports pour y vendre ou y acheter certains produits spécifiques. Les guildes fixent les prix des marchandises et des services. Les marchands échangent généralement des marchandises plutôt qu'utiliser de l'argent. Vous pouvez voir dans le tableau des marchandises la valeur des marchandises qui servent couramment de monnaie d'échange.

Dépenses courantes

Manger, boire et se loger

Le tableau de nourriture, boisson et logement vous indique le prix de chaque aliment ou boisson et d'un logement pour une nuit. Ces prix sont déjà compris dans ce que vous coûte votre train de vie (voir à ce propos le chapitre 8, *Partir à l'aventure*, page 278).

Services

Les aventuriers peuvent louer les services de personnages non-joueurs pour les assister ou agir en leur nom dans un certain nombre de cas. La plupart de ces employés ont des compétences assez ordinaires, mais d'autres sont des maîtres dans leur domaine ou leur art, et quelques-uns sont même des experts spécialisés dans une compétence d'aventurier.

Vous trouverez dans le tableau des services certains des services les plus courants. Vous pouvez engager quelqu'un pour accomplir des services plus spécifiques parmi la multitude de personnes pouvant être engagées dans une ville classique. Par exemple, un magicien peut payer un menuisier pour qu'il lui fabrique un coffre élaboré (et sa réplique miniature) qu'il pourra ensuite utiliser pour lancer le sort *coffre secret*. Un guerrier peut demander à un forgeron de lui forger une épée spéciale. Un barde peut engager un tailleur pour qu'il lui prépare des atours exquis en prévision d'une performance devant le duc.

D'autres personnes peuvent proposer des services requérant plus d'expertise, ou celle de quelqu'un qui n'a pas froid aux yeux. Par exemple, vous pouvez engager des mercenaires pour vous aider à affronter une armée de hobgobelins ou des sages pour qu'ils fassent des recherches sur un savoir ancien ou ésotérique. Si un aventurier de haut niveau s'installe dans une forteresse, il peut engager tout un personnel de serviteurs et d'agents pour s'occuper des affaires courantes, du châtelain ou régisseur aux garçons d'étables. Ces personnes sont souvent contentes d'avoir un emploi stable avec le logement inclus dans la rémunération.

On appelle *employés qualifiés* les personnes engagées pour accomplir une tâche qui nécessite une maîtrise (maîtrise d'une arme, d'un outil ou d'une compétence) : un mercenaire, un artisan, un scribe, etc. Le prix indiqué dans le tableau est le salaire minimum. Certains experts dans leur domaine peuvent demander une rémunération plus importante. Les employés non qualifiés sont employés pour les travaux qui ne nécessitent pas de compétence particulière. Il s'agit de manœuvres, de porteurs, de bonnes, etc.

Services magiques

Les lanceurs de sorts ne rentrent pas dans la même catégorie que les employés classiques. Il est en effet possible de trouver des gens qui acceptent de lancer un sort en échange d'argent ou d'une faveur, mais c'est souvent compliqué, et il n'y a pas de prix de référence pour ce genre de services. En règle générale, plus le niveau du sort demandé est élevé, plus il est difficile de trouver

Marchandises

Prix	Marchandises
1 pc	1 livre de blé
2 pc	1 livre de farine ou un poulet
5 pc	1 livre de sel
1 pa	1 livre de fer ou 1 m2 de toile
5 pa	1 livre de cuivre ou 1 m2 de tissu en coton
1 po	1 livre de gingembre ou une chèvre
2 po	1 livre de cannelle ou de poivre ou un mouton
3 po	1 livre de clous de girofle ou un cochon
5 po	1 livre d'argent ou 1 m2 de lin
10 po	1 m2 de soie ou une vache
15 po	1 livre de safran ou un bœuf
50 po	1 livre d'or
500 po	1 livre de platine

Un livre est environ égale à 0,5 kg.

Services

Service	Prix
Employé	
Non-qualifié	2 pa par jour
Qualifié	2 po par jour
Messager	2 pc par kilomètre
Péage (route ou porte)	1 pc
Transport	
Dans une ville	1 pc
Entre deux villes	2 pc par kilomètre
Voyage maritime	7 pc par kilomètre

Nourriture, boisson et logement

Objet	Prix
Banquet (par personne)	10 po
Bière	
Chope	4 pc
Cruche	2 pa
Fromage, gros morceau	1 pa
Hébergement à l'auberge (par jour)	
Misérable	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
Pain, miche	2 pc
Repas (par jour)	
Misérable	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Viande, gros morceau	3 pa
Vin	
Ordinaire (cruche)	2 pa
Raffiné (bouteille)	10 po

quelqu'un qui accepte de le lancer, et plus le coût du service est élevé.

Dans une petite ville, il sera assez facile de trouver des gens volontaires pour lancer des sorts relativement courants de niveau 1 ou 2, comme *soin des blessures* ou *identification*, en échange d'un salaire entre 10 et 50 po en plus du coût de toute composante matérielle chère. Il faudra sûrement voyager jusqu'à une grande ville, avec une université ou un temple important, pour trouver quelqu'un qui accepte de lancer un sort d'un niveau plus élevé. Une fois que vous avez trouvez le lanceur de sort, celui-ci peut par contre vous demander une faveur en guise de paiement, le genre de service que seuls des aventuriers sont en mesure de rendre, comme récupérer un objet rare détenu par des gens dangereux ou traverser une région infestée de monstres pour livrer quelque chose d'important à une communauté lointaine.



6 : OPTIONS DE PERSONNALISATION



Chaque personnage de ***Héros & Dragons*** est unique. Les classes, races et archétypes permettent déjà de très nombreuses combinaisons. Toutefois, il reste possible qu'aucune combinaison ne soit assez proche de ce que vous imaginez. Parfois, vous souhaiterez que votre personnage dispose de certaines aptitudes très spécifiques, ou vous ne trouverez pas l'archétype qui correspond pleinement à votre idée.

Ce chapitre propose deux manières de personnaliser encore plus votre personnage, soit en explorant deux classes (ou plus) à la fois, soit en bénéficiant d'aptitudes spécialisées et ponctuelles. Attention toutefois, tout ce qui suit est optionnel. Vérifiez bien avec votre MJ s'il accepte ou non ces options avant de faire un choix définitif.

Multiclassage

Le multiclassage vous permet de gagner des niveaux dans différentes classes. Vous pouvez ainsi mélanger les aptitudes de plusieurs classes afin de créer un type de personnage qui n'existe pas parmi les archétypes proposés.

Grâce à cette règle, vous avez la possibilité de gagner un niveau dans une nouvelle classe à chaque fois que vous gagnez un niveau plutôt que de gagner un niveau dans votre classe actuelle. Afin de connaître le niveau de votre personnage, il faut additionner les niveaux de toutes vos classes. Par exemple, si vous avez trois niveaux en tant que magicien et deux niveaux en tant que guerrier, vous incarnez un personnage de niveau 5.

En avançant dans les niveaux, vous pouvez choisir de rester fidèle à votre classe d'origine et de gagner juste quelques niveaux dans une autre classe, ou vous pouvez complètement changer d'orientation et ne plus tenir compte de la classe que vous ne développez plus. Vous pouvez même vous lancer dans une troisième ou une quatrième classe. Par rapport à des personnages de même niveau qui restent fidèles à une unique classe, vous sacrifiez la spécialisation pour la polyvalence.

Prérequis

Afin de vous qualifier pour une nouvelle classe, vous devez posséder des valeurs de caractéristiques spécifiques correspondant à votre classe actuelle et à celle que vous voulez acquérir. Ces valeurs sont indiquées dans le tableau des prérequis du multiclassage. Par exemple, un barbare qui décide d'adopter en plus la classe druide doit avoir des valeurs de Force et de Sagesse de 13 ou plus. Un personnage multiclassé n'a en effet pas bénéficié de la formation complète d'un personnage qui débute normalement dans une classe, et il doit donc faire preuve de prédispositions (qui se traduisent par des valeurs de caractéristiques au-dessus de la moyenne) qui lui permettent d'assimiler rapidement les principes propres à cette nouvelle classe.

Prérequis du multiclassage

Classe	Valeurs minimales de caractéristiques
Barbare	Force 13
Barde	Charisme 13
Clerc	Sagesse 13
Druide	Sagesse 13
Ensorceleur	Charisme 13
Guerrier	Force 13 ou Dextérité 13
Magicien	Intelligence 13
Moine	Dextérité 13 et Sagesse 13
Paladin	Force 13 et Charisme 13
Rôdeur	Dextérité 13 et Sagesse 13
Roublard	Dextérité 13
Sorcier	Charisme 13

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience permettant de passer au niveau supérieur se base sur le niveau total de votre personnage, comme vous pouvez le voir sur le tableau d'évolution des personnages, et non sur son niveau dans une classe donnée. Donc si votre personnage est un clerc 6/guerrier 1, il doit gagner assez de points d'expérience pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir gagner un deuxième niveau en tant que guerrier ou un septième en tant que clerc.

Points de vie et dés de vie

Votre classe vous permet de gagner des points de vie ainsi que cela est décrit précédemment pour les niveaux suivant le niveau 1. Vous gagnez les points de vie correspondant au niveau 1 d'une classe seulement si vous êtes un personnage de niveau 1.

Afin de former votre réserve de dés de vie, regroupez tous les dés de vie accordés par vos classes. Si les dés de vie sont tous du même type, vous pouvez simplement les regrouper de manière indifférenciée. Par exemple, le guerrier et le paladin utilisent tous les deux un d10, donc si vous êtes un paladin 5/guerrier 5, vous utilisez 10d10 pour vos dés de vie. Si vos classes vous indiquent des dés de vie de types différents, vous devez les comptabiliser séparément. Par exemple, si vous êtes un paladin 5/ clerc 5, vous aurez 5d10 + 5d8 pour vos dés de vie.

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise se base toujours sur le niveau de votre personnage, comme vous pouvez le voir dans le tableau d'évolution des personnages dans le chapitre 1, *Création du personnage*, page 33, et non sur le niveau d'une classe donnée. Par exemple, si vous êtes un guerrier 3/roublard 2, vous avez le niveau de maîtrise d'un personnage de niveau 5, qui est de +3.

Maîtrises

Quand vous gagnez votre premier niveau dans une classe qui n'est pas votre classe initiale, vous ne gagnez qu'une partie des maîtrises de départ de cette nouvelle classe, ainsi que vous pouvez le voir dans le tableau des maîtrises multiclasses.

Tableau des maîtrises multiclasses

Classe	Maîtrises obtenues
Barbare	Boucliers, armes courantes, armes de guerre
Barde	Armures légères, une compétence de votre choix, un instrument de musique de votre choix
Clerc	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Druide	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides n'utilisent pas d'armure ou de bouclier en métal)
Ensorceleur	_
Guerrier	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Magicien	_
Moine	Armes courantes, épées courtes
Paladin	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre
Rôdeur	Armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre, une compétence au choix parmi celles proposées pour cette classe
Roublard	Armures légères, une compétence au choix parmi celles proposées pour cette classe, outils de voleur
Sorcier	Armures légères, armes courantes

Aptitudes de classe

Quand vous gagnez un nouveau niveau dans une classe, vous obtenez les aptitudes correspondant à ce niveau. Cela dit, si vous choisissez d'être multiclassé, vous ne recevez pas l'équipement de départ de votre nouvelle classe, et certaines aptitudes ont des règles additionnelles : canalisation d'énergie divine, attaque supplémentaire, défense sans armure et incantations.

Canalisation d'énergie divine

Si vous possédez déjà l'aptitude canalisation d'énergie divine et que vous gagnez un niveau dans une classe qui vous donne cette aptitude, vous bénéficiez des effets de la canalisation d'énergie divine de cette classe, mais l'obtention de cette aptitude une seconde fois ne vous permet pas de l'utiliser plus souvent. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude plusieurs fois seulement quand vous atteignez un niveau de classe qui vous permet explicitement de le faire. Par exemple, si vous êtes un clerc 6/paladin 4, vous pouvez utiliser deux fois canalisation d'énergie divine entre deux périodes de repos parce que votre niveau de clerc est assez élevé pour l'utiliser plusieurs fois. À chaque fois que vous utilisez cette aptitude, vous avez le choix entre tous les effets que vous permettent vos deux classes.

Attaque supplémentaire

Si vous gagnez l'aptitude attaque supplémentaire dans plus d'une classe, son effet n'est pas cumulatif. Vous ne pouvez pas faire plus d'une attaque supplémentaire avec cette aptitude, sauf s'il est écrit que vous en avez la possibilité (comme c'est le cas avec la version de l'attaque supplémentaire du guerrier). De la même manière, l'invocation occulte lame assoiffée du sorcier ne vous donne pas d'attaque supplémentaire si vous avez déjà l'aptitude attaque supplémentaire.

Défense sans armure

Si vous avez déjà l'aptitude défense sans armure, vous ne pouvez pas en bénéficier de nouveau par le biais d'une autre classe.

Incantations

Vos capacités d'incantation dépendent en partie de la combinaison de vos niveaux dans les classes de lanceur de sorts et en partie de votre niveau individuel dans chacune de ces classes. Si vous obtenez l'aptitude incantations dans plus d'une classe, utilisez les règles de fonctionnement ci-dessous. Si votre personnage est multiclassé, mais que seule l'une des classes vous donne l'aptitude incantations, utilisez les règles de fonctionnement décrites dans cette classe.

Sorts connus et préparés. Vous déterminez les sorts que vous connaissez et vous les préparez séparément pour chaque classe, comme si vous ne possédiez que celle-ci. Si vous êtes un rôdeur 4/magicien 3, par exemple, vous connaissez trois sorts de rôdeur de niveau 1, car cela correspond à votre niveau dans la classe rôdeur. En tant que magicien de niveau 3, vous connaissez trois tours de magie de magicien et votre grimoire contient dix sorts de magiciens, dont deux peuvent être des sorts de niveau 2 (qui auront été acquis au moment où votre personnage a atteint le niveau 3 de magicien). Si votre Intelligence est de 16, vous pouvez préparer six sorts de magicien tirés de votre grimoire.

Chaque sort que vous connaissez et préparez est associé à l'une de vos classes, et vous utilisez la caractéristique d'incantation de cette classe pour lancer ce sort. De la même manière, un focaliseur d'incantation comme un symbole sacré, par exemple, ne peut être utilisé que pour les sorts de la classe associée avec ce focaliseur.

Emplacements de sorts. Pour déterminer le nombre d'emplacements de sorts que vous pouvez utiliser, additionnez tous les niveaux que votre personnage possède dans les classes barde, clerc, ensorceleur et magicien, et la moitié de ses niveaux (arrondis à l'entier inférieur) dans les classes paladin et rôdeur. Utilisez ce total et reportez-vous au tableau des incantations multiclasses pour voir à combien d'emplacement de sorts vous avez accès.

Si vous avez plus d'une classe capable de lancer des sorts, ce tableau peut vous indiquer que vous avez accès à des emplacements de sorts d'un niveau supérieur aux sorts que vous connaissez ou pouvez préparer. Vous pouvez néanmoins utiliser ces emplacements de sorts, mais pour lancer vos sorts d'un niveau inférieur. Si un sort d'un niveau inférieur, comme *mains brûlantes*, a un effet amélioré quand vous le lancez en utilisant un emplacement de sort d'un niveau supérieur, vous pouvez utiliser l'effet amélioré même si vous n'avez aucun sort de niveau équivalent à cet emplacement de sort.

Incantation multiclasse : nombre d'emplacements de sorts par niveau de sort

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Par exemple, si vous êtes toujours ce rôdeur 4/magicien 3, vous êtes considéré comme un personnage de niveau 5 pour déterminer vos emplacements de sorts : vous avez quatre emplacements de niveau 1, trois emplacements de niveau 2 et deux emplacements de niveau 3. Or vous ne connaissez pas de sort de niveau 3, ni de sort de rôdeur de niveau 2. Vous pouvez néanmoins utiliser les emplacements de sorts de ces niveaux pour lancer les sorts que vous connaissez et potentiellement en améliorer les effets.

Magie de pacte. Si vous avez à la fois les aptitudes de classe incantations et magie de pacte du sorcier, vous pouvez utiliser les emplacements de sorts que vous obtenez grâce à l'aptitude magie de pacte pour lancer des sorts que vous connaissez ou avez préparés en utilisant l'aptitude incantations, et vous pouvez utiliser les sorts que vous obtenez grâce à l'aptitude incantations pour lancer les sorts de sorcier que vous connaissez.

Points de sorcellerie. Si vous obtenez des points de sorcellerie de deux classes, ils ne s'additionnent pas, car le rythme auquel vous les récupérez peut ne pas être le même selon la classe dont ils sont issus. En revanche, vous pouvez les dépenser indifféremment pour utiliser des sorts ou des aptitudes de l'une ou l'autre classe.

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise d'un personnage, qui lui accorde des capacités spéciales. Un don représente un entraînement, une expérience et des capacités qui sortent du cadre de ce que la classe d'un personnage peut lui accorder.

À certains niveaux, votre classe vous confère l'aptitude amélioration de caractéristiques. Si vous utilisez la règle optionnelle des dons, vous pouvez choisir de remplacer le bénéfice apporté par cette aptitude par un don de votre choix. Vous ne pouvez prendre chaque don qu'une seule fois, sauf dans le cas où la règle de fonctionnement du don précise le contraire.

Afin de choisir un don, vous devez remplir toutes les conditions nécessaires au préalable. Si vous ne remplissez plus les conditions d'utilisation d'un don que vous possédez, vous devez attendre de les remplir de nouveau pour pouvoir utiliser ce don. Par exemple, vous devez avoir une Force supérieure ou égale à 13 pour choisir le don Lutteur. Si votre valeur de Force passe en dessous de 13 pour une raison ou une autre – peut-être à la suite d'une ponction de force (la capacité d'une ombre), – vous ne pouvez plus utiliser le don Lutteur tant que vous n'aurez pas retrouvé une Force de 13 ou plus.

Liste des dons

Acrobate

Vous avez passé de longues heures à pratiquer des exercices de haute voltige, d'escalade et de culbute afin d'améliorer vos performances acrobatiques. Lorsque vous ne portez pas d'armure plus lourde qu'une armure légère, vous obtenez les atouts suivants.

- Vous pouvez utiliser votre valeur et votre modificateur de Dextérité plutôt que ceux de Force pour déterminer la distance franchie lorsque vous effectuez un saut ou pour les tests d'escalade.
- Lorsque vous utilisez l'action *se précipiter*, vous ne divisez plus votre vitesse par deux si vous êtes en terrain difficile ou si vous utilisez l'escalade pour vous déplacer..
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler une attaque d'opportunité dirigée contre vous.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour vous relever lorsque vous êtes *à terre*.

Ambidextre

Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez trois bénéfices différents parmi les cinq présentés ci-dessous. Ce choix est définitif.

» Vous n'êtes plus obligé d'utiliser une arme légère dans chaque main pour combattre à deux armes.
» Lorsqu'un adversaire rate une attaque au corps-à-corps contre vous, vous obtenez une attaque d'opportunité contre lui avec votre seconde arme. Vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude contre le même adversaire avant d'avoir terminé un repos court.
» Vous obtenez un bonus de +1 en CA lorsque vous combattez à deux armes de corps-à-corps et sans porter d'armure plus lourde qu'une armure légère.
» Vous pouvez utiliser une arbalète légère de poing dans l'une ou l'autre de vos mains et faire une attaque à distance avec celle-ci au prix de votre action bonus.
» Vous êtes capable de dégainer ou de mettre au fourreau deux armes simultanément.

Arbalétrier

Au cours de longues années de pratique, vous avez appris à transformer votre arbalète en instrument de mort, même en combat rapproché.

» Vous pouvez ignorer le *désavantage* lorsque vous attaquez avec une arbalète à moins de 1,50 mètre d'un adversaire.
» Au premier round de combat, si votre arbalète est chargée et que vous n'êtes pas *surpris*, vous pouvez utiliser votre réaction pour tirer sur un adversaire avant votre propre tour, jusqu'à la portée normale.
» Lorsque vous utilisez l'action *attaquer* avec une arbalète, si cette action vous permet habituellement de faire plusieurs attaques, vous lancez autant de fois les dés de dégât que vous avez d'attaques pour déterminer les dégâts de votre arbalète.
» Vous pouvez utiliser une action bonus pour viser et obtenir l'*avantage* en attaque.

Archer

Votre longue pratique du tir à l'arc vous procure les bénéfices suivants :

» Vous doublez la portée normale de l'arme, mais pas sa portée maximum. (Associé à Tireur d'élite, vous quadruplez cette portée.)
» Jusqu'à 20 mètres, lorsque vous réalisez une attaque à distance avec un arc, vous pouvez tirer simultanément deux flèches au lieu d'une seule en utilisant votre réaction. Vous devez déclarer que vous utilisez votre réaction avant de lancer le dé du jet d'attaque. Vous devez viser la même cible ou deux cibles distantes de moins de 3 mètres.
» En cas de réussite du jet d'attaque contre la CA de la seconde cible, la seconde flèche inflige seulement le dé de dégâts normal, sans aucun modificateur (caractéristique, magie ou autre dé bonus).
» Lorsque vous obtenez un coup critique sur un jet d'attaque à l'arc, votre flèche se fiche dans le corps de votre cible et lui impose un *désavantage* à tous ses jets au d20 tant qu'elle ne la retire pas. Il faut utiliser une action pour retirer la flèche et cela inflige 1d4 points de dégâts perforants

Archer monté

Vous avez appris à tirer à l'arc depuis le dos d'une monture en mouvement et à utiliser ce mouvement à votre avantage. Si vous êtes sur votre monture (contrôlée) et que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous disposez des bénéfices suivants :

» Vous pouvez dépenser votre réaction pour obtenir un abri partiel contre une attaque à distance ou un sort en vous abritant derrière votre monture.
» Vous pouvez faire une attaque à distance en utilisant une action bonus si vous utilisez une arme de lancer ou un arc.
» Vous annulez le *désavantage* lié au fait d'effectuer une attaque à distance au corps-à-corps.

Bagarreur

Que vous soyez adepte d'un art martial ou du combat appris à la dure dans la rue, vous êtes un expert du combat à mains nues.

» Vous augmentez votre Force de 1 sans dépasser 20.
» Vous obtenez la maîtrise des armes improvisées.
» Lorsque vous combattez à mains nues, vous infligez 1d4 dégâts contondants.
» Lorsqu'une créature rate une attaque de corps-à-corps contre vous et que vos deux mains sont libres, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de l'empoigner ou de la bousculer.

Botte secrète

Au cours de vos aventures ou de votre éducation martiale, vous avez appris d'un vieux maître ou d'un adversaire vaincu une botte secrète que vous seul connaissez. Cette botte secrète est propre à un type d'arme en particulier que vous maîtrisez (épée longue, hache d'arme, etc.). La botte secrète vous confère l'*avantage* sur votre attaque et, en cas de succès de celle-ci, votre adversaire subit un effet de votre choix parmi les trois suivants :

» Vous empoignez l'adversaire.

- Vous bousculez l'adversaire.
- Vous ajoutez aux dégâts 1d6 par point de votre bonus de maîtrise. Si votre adversaire réussit un jet de sauvegarde d'Intelligence (DD = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Dextérité), il divise par deux ces dégâts supplémentaires.

Après avoir utilisé votre botte secrète, que l'attaque soit un succès ou un échec, vous devez attendre au moins 5 minutes avant de pouvoir à nouveau en faire usage. Vous pouvez choisir un effet différent à chaque fois que vous utilisez cette aptitude.

Caméléon

Vous avez une capacité innée à vous adapter à n'importe quelle situation et à vous faire passer pour compétent dans des domaines qui vous sont inconnus.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous disposez d'un *avantage* sur tous vos tests de Charisme (Persuasion) et de Charisme (Supercherie) lorsqu'il s'agit de vous faire passer pour compétent dans un domaine qui n'est pas le vôtre.
- Lorsque vous observez quelqu'un de compétent utiliser une compétence que vous ne possédez pas, vous pouvez tenter de l'imiter. Jusqu'à la fin du round suivant, vous obtenez un *avantage* à votre test sur cette compétence.

Cavalier

Vous n'avez besoin que de 1,50 mètre de mouvement pour monter en selle. Lorsque vous êtes sur votre monture et que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous obtenez un *avantage* à tous vos tests pour rester en selle et, si vous êtes *renversé* à dos de monture, vous arrivez automatiquement debout sur vos pieds.
- Toutes les attaques dirigées contre votre monture subissent un *désavantage*.
- Lorsque votre monture subit une attaque, vous pouvez choisir de subir les dégâts à sa place.
- Lorsqu'un sort de zone prend pour effet à la fois votre monture et vous, vous ne subissez qu'une seule fois les dégâts (vous utilisez votre propre jet de sauvegarde) et vous pouvez répartir les dégâts subis à votre guise entre vous et votre monture.

Combattant en équipe

Vous avez été entraîné à combattre au sein d'une unité et vous êtes sensible aux notions militaires de fixation et de soutien.

- Lorsque vous réussissez une attaque de corps-à-corps, vous pouvez utiliser une action bonus pour focaliser l'attention de cet adversaire sur vous. La première attaque effectuée par un allié contre cet adversaire avant votre prochain tour bénéficie d'un *avantage* au jet d'attaque.
- À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour soutenir un allié à moins de 1,50 mètres de vous. La première attaque effectuée contre cet allié avant votre prochain tour souffre d'un *désavantage* au jet d'attaque.

Chef né

Vous êtes un leader né, vous savez trouver les mots justes pour redonner force et espoir et, à vos côtés, vos alliés donnent le meilleur d'eux-mêmes. Vous pouvez utiliser ce don autant de fois que votre modificateur de Charisme. Vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. À chaque utilisation, vous obtenez un des effets suivant au choix :

- Vous pouvez utiliser une action bonus pour encourager un compagnon à moins de 30 mètres. Il obtient un *avantage* sur un test de votre choix à ce round.
- Vous pouvez utiliser votre action pour motiver un compagnon à moins de 12 mètres, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau. Une créature ne peut bénéficier une nouvelle fois de l'un ou l'autre des bonus de ce don avant d'avoir pris un repos court ou long.

Concentré

Des exercices mentaux ardus vous ont permis de développer vos capacités de concentration dans un domaine précis. Ce don peut être choisi plusieurs fois pour des caractéristiques différentes.

- Vous augmentez au choix votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme de 1 point sans dépasser 20.
- Vous obtenez un *avantage* aux jets de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration sur les sorts pour lesquels vous utilisez la caractéristique choisie ci-dessus pour incanter.

Coriace

Vous êtes dur au mal et il en faut beaucoup pour vous mettre au tapis.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous gagnez autant de points de vie que votre niveau ainsi qu'un point de vie supplémentaire à chaque fois que vous passez un nouveau niveau.

- A 0 PV, lorsque vous avez déjà obtenus 2 échecs à vos jets de sauvegarde contre la mort, vous obtenez un *avantage* sur les jets suivants.

Destiné

Il semble que vous soyez destiné à accomplir de grandes choses. Vous possédez un nombre maximal de points de destin égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez 1 point de destin après chaque repos long.

- Vous pouvez dépenser un point de destin pour obtenir 10 au résultat d'un d20, même après avoir pris connaissance du résultat, mais avant de déterminer l'issue de l'action.
- Vous pouvez dépenser 3 points de destin pour obtenir un bonus de +10 sur le résultat d'un test de caractéristique ou d'un jet d'attaque ou de sauvegarde.

Destructeur

Vous vous êtes spécialisé dans un type de sorts et, avec ces sorts, votre capacité de destruction est sans égale.

- Choisissez un type de dégâts parmi acide, froid, feu, foucdre, tonnerre, nécrotique, radiant, force et psychique. Lorsque vous infligez des dégâts de ce type, vous obtenez un bonus de +1 par dé.
- Vous doublez la portée des sorts qui infligent des dégâts de ce type mais, au-delà de la portée normale, vous subissez un *désavantage* en attaque et les cibles obtiennent un *avantage* à leur jet de sauvegarde.

Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, mais vous devez choisir à chaque fois un type de dégâts différent.

Docte

Comme une éponge, votre esprit est rompu à l'assimilation de nouvelles informations. Vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 point, sans pouvoir dépasser 20.
- Vous apprenez deux langues de votre choix.
- Vous pouvez vous souvenir de tout ce que vous avez vu et entendu depuis moins d'une semaine.

Enfant des profondeurs

Vous avez vécu de longues périodes sans lumière, dans les profondeurs de la terre.

- Vous bénéficiez de la vision dans le noir à une portée de 18 mètres. Si vous disposez déjà de cette aptitude, la portée en est doublée.
- Lorsque vous souffrez de l'état *aveuglé*, vous pouvez utiliser une action bonus pour annuler au choix le *désavantage* que vous subissez aux attaques au corps-à-corps ou l'*avantage* qu'obtiennent vos adversaires, jusqu'au début de votre prochain tour.
- Vous savez toujours dans quelle direction se situe le Nord ou l'accès la surface.

Escrimeur

Vous avez appris les subtilités du duel à l'arme blanche et maîtrisez parfaitement la discipline et le style de combat rapide et précis qu'impose l'escrime. Lorsque vous utilisez une arme de corps-à-corps dotée de la propriété finesse et que vous portez une armure légère (ou aucune armure) sans bouclier, vous pouvez obtenir un seul des bénéfices suivants à chaque round :

- Lorsqu'un adversaire vous attaque avec une arme de mêlée dotée de la propriété lourde, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer un *désavantage* en attaque.
- Vous pouvez utiliser une action bonus afin de doubler votre bonus de maîtrise sur une attaque.

Expert en armes de jet

Vous avez travaillé sans relâche votre maîtrise des armes de jet et vous êtes d'une précision légendaire.

- Lorsque vous attaquez un adversaire situé à plus de 1,50 mètre avec une arme qui dispose de la propriété lancer, si vous êtes engagé au corps-à-corps, vous annulez le *désavantage* pour cette attaque.
- Lorsque vous tenez en main une arme qui dispose de la propriété lancer, une créature hostile qui s'approche à moins de 4,50 mètres de vous déclenche une attaque d'opportunité qui doit obligatoirement être effectuée avec cette arme.
- Vous doublez la portée normale des armes dotées de la propriété « lancer », sans toutefois accroître leur portée maximale.

Expert en armes doubles

Vous êtes capable d'utiliser les deux extrémités d'un bâton ou d'une arme longue. Lorsque vous choisissez l'action *attaquer* avec un bâton, une lance, un trident, une pique, une hallebarde ou une coutille que vous utilisez à deux mains, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous pouvez utiliser une action bonus pour obtenir une attaque supplémentaire, infligeant 1d4 dégâts contondants, auquel vous ajoutez votre modificateur de Force.
- Vous pouvez utiliser une réaction pour effectuer une parade avec le manche et ajouter +2 à votre CA sur une attaque. Vous pouvez annoncer votre parade après que le dé soit lancé, mais avant de connaître le résultat de l'attaque.



Expert en bouclier

Expert en armes longues

Vous êtes passé maître dans l'art d'attaquer vos ennemis de plus loin avec les armes pourvues d'un long manche. Lorsque vous utilisez une arme qui dispose de la propriété allonge, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vos adversaires provoquent une attaque d'opportunité lorsqu'ils entrent à la portée de votre allonge.
- Lorsque vous attaquez une créature à portée, vous ignorez l'abri partiel procuré par un obstacle situé entre vous et votre cible (que ce soit un allié, un adversaire ou un obstacle fixe).
- Lorsque vous utilisez une lance, un trident ou un bâton à deux mains, vous pouvez utiliser une action bonus pour ajouter la propriété allonge à cette arme jusqu'à votre prochain tour.

Expert en armes lourdes

Vous savez tirer le meilleur parti possible des armes les plus lourdes et les plus létales. Lorsque vous utilisez une arme dotée de la propriété lourde, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Lorsque vous réduisez un adversaire à 0 point de vie, si votre arme ne dispose pas de la propriété allonge, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire une attaque avec celle-ci. Vous ne pouvez pas vous déplacer avant de faire cette attaque bonus.
- Lorsque vous obtenez un coup critique, vous doublez votre bonus de Force aux dégâts.
- Lorsque vous attaquez une créature de taille très grande ou supérieure, vous infligez 1d4 dégâts supplémentaires.

Expert en armures

Vous savez utiliser au mieux la protection que votre armure vous offre pour atténuer un coup. Vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous augmentez au choix votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, sans dépasser le maximum de 20.
- Vous obtenez la résistance aux dégâts sur une attaque de corps-à-corps en utilisant votre réaction. Vous décidez l'utilisation de cette réaction après le test d'attaque mais avant le jet de dégâts adverse. Si vous portez une armure légère ou intermédiaire, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude. S'il s'agit d'une armure lourde, vous pouvez l'utiliser deux fois après chaque repos court ou long.
- Lorsque vous portez une armure légère ou intermédiaire, vous ignorez le *désavantage* en Discrétion qu'impose votre armure.

Si vous changez d'armure, cela ne modifie pas le nombre d'utilisation de cette aptitude depuis votre dernier repos, mais seulement le nombre maximum d'utilisation à votre disposition. Par exemple, si vous avez déjà bénéficié une fois de la résistance, vous ne pouvez plus l'utiliser en armure légère ou intermédiaire, mais vous pouvez encore l'utiliser une fois si vous revêtez une armure lourde.

Expert au bouclier

Votre bouclier est devenu un compagnon aussi fidèle que votre arme, vous avez d'ailleurs appris à vous en servir autant pour vous défendre que pour attaquer vos adversaires. Lorsque vous utiliser un bouclier dans une de vos mains :

- Vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir un *avantage* aux jets de sauvegarde de Dextérité contre tous les sorts qui permettent de réduire ou d'annuler les dégâts sur une sauvegarde réussie.
- Vous pouvez utiliser votre bouclier comme une arme légère (1d4 dégâts contondants) tenue dans la seconde main et bénéficier des possibilités du combat à deux armes en plus de son bonus à la CA.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un *désavantage* à un adversaire sur une attaque de corps-à-corps, à distance ou de sort si vous n'êtes pas *surpris*.

Expert en manœuvres

Vous avez étudié des méthodes alternatives de remporter un combat en maîtrisant votre adversaire plutôt qu'en lui infligeant des blessures. Vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous augmentez au choix votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, sans dépasser le maximum de 20.
- En utilisant une action bonus, vous obtenez un *avantage* au test de Force (Athlétisme) lorsque vous tentez de bousculer un adversaire.
- Vous pouvez utiliser votre action pour tenter de désarmer votre adversaire. Faites un jet d'attaque au corps à corps opposé avec la cible. Si la cible utilise une arme à deux mains, elle obtient un *avantage* à son test d'attaque. Si vous l'emportez, vous désarmez votre adversaire et l'arme tombe à ses pieds. Si votre valeur final est supérieur de dix points à celui de l'adversaire, vous pouvez utiliser une action bonus pour vous saisir de son arme.

Fantassin léger

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les trois présentés ci-dessous.

- Vous obtenez la maîtrise des armures légères.
- Vous obtenez la maîtrise de trois armes courantes de votre choix.
- Vous augmentez votre Dextérité ou votre Constitution de 1 point, sans dépasser 20.

Fantassin intermédiaire

Prérequis : maîtrise des armures légères

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les trois présentés ci-dessous.

- Vous obtenez la maîtrise des armures intermédiaire.
- Vous obtenez la maîtrise de trois armes courantes ou de guerre de votre choix, ou de deux armes et du bouclier.
- Vous augmentez votre Dextérité ou votre Force de 1 point sans dépasser 20.

Fantassin lourd

Prérequis : maîtrise des armures intermédiaires.

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les trois présentés ci-dessous.

- Vous obtenez la maîtrise des armures lourdes.
- Vous obtenez la maîtrise de trois armes de guerre de votre choix, ou de deux armes et du bouclier.
- Vous augmentez au choix votre valeur de Force ou de Constitution de 1 point, sans dépasser 20.

Féroce

Vous êtes un spécialiste des attaques brutales, en particulier après une charge furieuse.

- En utilisant votre action, vous pouvez vous déplacer de 3 mètres en ligne droite (en plus de votre déplacement normal) et porter une unique attaque avec un *avantage*. Vous ajoutez aux dégâts autant de d6 que vous avez d'attaques lorsque vous prenez l'action *attaquer*. Vous ne pouvez plus vous déplacer après cette action. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude avec une arme dotée des propriétés finesse ou légère.
- Lorsque vous obtenez un critique en attaque au corps-à-corps, vous repoussez votre cible de 1,50 mètre si vous le souhaitez. Si la cible ne peut ou ne veut pas reculer, elle subit un *désavantage* à ses actions à son prochain tour. Si votre arme est dotée de la propriété lourde, vous pouvez dépenser votre réaction pour obtenir le même effet sur une attaque de corps à corps réussie.
- Lorsque vous utilisez la compétence Intimidation avec la Force (par des menaces physiques), si vous obtenez un résultat inférieur à 10 au dé, vous pouvez le remplacer par un 10.

Fléau des mages

Que ce soit par haine ou par intérêt, vous avez fait du combat contre les lanceurs de sorts votre fonds de commerce et vous êtes devenu leur Némésis.

Lorsqu'une créature à moins de 1,50 mètre de vous lance un sort, vous obtenez une attaque d'opportunité. Si cette attaque porte, la cible doit immédiatement faire un jet de sauvegarde de Constitution dont la difficulté est égale à la moitié des dégâts infligés (difficulté minimum 10), ou le sort n'est pas lancé.

Lorsque vous blessez un lanceur de sort qui maintient sa concentration, la difficulté de la sauvegarde de Constitution est au minimum de 15.

Furtif

Vous cultivez l'art de passer inaperçu, de vous dissimuler ou de vous déguiser.

- Lorsque vous utilisez l'action *se cacher*, vous obtenez 3 mètres supplémentaires de déplacement.
- Vous pouvez tenter de vous dissimuler même lorsque vous êtes seulement dans une zone de visibilité réduite pour votre adversaire, qu'il s'agisse d'une forêt ou d'une foule.
- Si vous ne vous faites pas particulièrement remarquer, les gens sont incapables de se rappeler de vous, de vous décrire ou de donner des détails sur votre apparence.
- Vous obtenez un *avantage* à tous les tests destinés à vous faire passer pour quelqu'un d'autre.

Impitoyable

Vous êtes un spécialiste des mêlées confuses et vous savez tirer profit des erreurs de vos adversaires.

- Lorsqu'un adversaire à moins de 1,50 mètre de vous est blessé par un allié, vous pouvez profiter de ce moment de distraction et utiliser votre réaction pour faire une attaque d'opportunité sur cet adversaire.
- Lorsqu'un adversaire rate une attaque de corps-à-corps contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire porter cette attaque contre un autre adver-

saire à moins de 1,50 mètres de vous. Cet adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à la CA atteinte par l'attaque). En cas d'échec, il subit la moitié des dégâts habituels de l'attaque initiale.

Infatigable

Vos capacités de récupération sont exceptionnelles et font de vous un individu très au-dessus de la moyenne dans ce domaine précis.

» Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1, sans dépasser 20.
» Vous récupérez un niveau d'épuisement supplémentaire après un repos long.
» Lorsque vous dépensez un ou plusieurs dés de vie de récupération, pour chaque dé de vie utilisé, vous pouvez lancer deux dés et conserver le meilleur résultat.

Initié des arcanes

Vous avez étudié pendant quelques temps auprès d'un magicien ou bien vous avez trouvé un grimoire antique dans lequel vous avez appris des secrets oubliés. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les quatre proposés :

» Vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 point sans dépasser 20.
» Vous apprenez un tour de magie de magicien.
» Vous apprenez un sort de magicien de niveau 1. Vous pouvez lancer ce sort une fois entre deux repos longs. Vous pouvez choisir ce bénéfice deux fois. vous apprenez alors un second sort, ou obtenez la capacité de lancer le même sort deux fois entre deux repos longs.
» Vous devenez capable d'utiliser les rituels de magicien. Vous apprenez un rituel de premier niveau que vous inscrivez dans un grimoire. Vous devez lire ce grimoire pour lancer le sort. Vous pouvez apprendre d'autres rituels lorsque vous trouvez des parchemins, mais leur niveau ne doit pas dépasser la moitié de votre niveau. Vous les inscrivez dans votre grimoire en utilisant les règles présentées page 169 (*Votre grimoire*).

Votre caractéristique d'incantation pour les sorts appris par ce biais est l'Intelligence.

Initié de la foi

Vous avez été touché par la grâce divine ou bien vous avez été formé par un maître spirituel. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les quatre proposés :

» Vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 point sans dépasser 20.
» Vous apprenez un tour de magie de clerc ou de druide.
» Vous apprenez un sort de clerc ou de druide de niveau 1. Vous pouvez lancer ce sort une fois entre deux repos longs. Vous pouvez choisir ce bénéfice deux fois. vous apprenez alors un second sort, ou obtenez la capacité de lancer le même sort deux fois entre deux repos longs.
» Vous devenez capable d'utiliser les rituels de clerc ou de druide au choix. Vous apprenez un rituel de premier niveau. Vous pouvez apprendre d'autres rituels lorsque vous trouvez des parchemins, mais leur niveau ne doit pas dépasser la moitié de votre niveau.

Votre caractéristique d'incantation pour les sorts appris par ce biais est la Sagesse.

Lutteur

Prérequis : Force 13 ou plus

Vous avez développé des compétences qui vous permettent de bien vous débrouiller quand vous luttez au corps-à-corps. Vous obtenez les bénéfices suivants :

» Vous disposez d'un *avantage* sur vos attaques contre une créature *empoignée* par vous.
» Vous pouvez utiliser votre action pour tenter d'immobiliser une créature que vous avez empoignée. Vous devez d'abord faire un autre test d'empoignade. Si vous réussissez, vous et la créature en question êtes tous les deux *entravés*.

Mage combattant

Vous êtes une exception, votre talent est le fruit d'un entraînement très particulier qui vous permet d'allier la puissance des armes à celle de la magie.

» Vous pouvez exécuter une composante somatique avec la main qui tient une arme.
» Lorsque vous utilisez l'action *attaquer*, vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer un tour de magie.
» Vous pouvez augmenter le niveau d'emplacement d'un sort que vous lancez en sacrifiant 1d6 points de vie par niveau supplémentaire. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude pour obtenir des emplacements de sorts supérieurs à votre niveau de sort maximum ou pour des sorts dont l'effet inclut la restauration de points de vie.

Mains de guérisseur

Que ce soit par une longue tradition familiale ou l'apprentissage auprès d'un guérisseur ou d'un rebouteux, vous disposez d'une compréhension intuitive et intime des mécanismes de la vie.

» Vous obtenez un *avantage* lorsque vous tentez de stabiliser une créature.

- Vous pouvez tenter de stabiliser une créature, lancer le tour de magie *épargner les mourants* ou utiliser une trousse de soins en dépensant une action bonus.
- Vous pouvez utiliser du matériel d'herboriste pendant 10 minutes sur un patient pour le soigner. Il regagne [son dé de vie + votre bonus de maîtrise] points de vie sans jamais pouvoir dépasser son nombre de points de vie maximum. Une créature ne peut bénéficier de cette aptitude plus d'une fois par repos court ou long.

Maître empoisonneur

Vous êtes passé maître dans l'utilisation de ce que certains appellent l'arme des lâches.

- Vous obtenez un *avantage* à tous les tests pour reconnaître, utiliser, appliquer ou soigner les poisons.
- Vous obtenez un *avantage* à vos jets de sauvegarde contre le poison ou pour résister à l'état *empoisonné*.
- Une fois par repos court, vous pouvez utiliser votre action pour enduire de poison une arme légère tranchante ou perçante, ou un projectile. La première créature blessée par cette arme doit faire un jet de sauvegarde de Constitution dont le DD est 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'intelligence. En cas d'échec, elle est *empoisonnée* pendant 1 minute. Le poison perd son efficacité 1 heure après avoir été appliqué.

Pilleur de tombes

Vous êtes un chasseur de trésor expérimenté, les tombeaux et les nécropoles n'ont plus de secret pour vous. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez quatre bénéfices différents parmi les six proposés :

- Vous obtenez un *avantage* aux tests de Sagesse (Perception) pour détecter les passages secrets et vous n'êtes pas ralenti lorsque vous cherchez des passages secrets.
- Vous obtenez un *avantage* aux tests de Sagesse (Perception) pour détecter les pièges et vous n'êtes pas ralenti lorsque vous cherchez des pièges.
- Vous obtenez un *avantage* aux jets de sauvegarde pour éviter les pièges ou résister à leurs effets.
- Vous obtenez un *avantage* pour déchiffrer les langues anciennes et les messages cryptés.
- Vous savez précisément évaluer la valeur des objets non magiques que vous trouvez.
- Vous n'êtes jamais *surpris* par les morts-vivants et vous obtenez un *avantage* aux jets de sauvegarde afin de résister aux dégâts de type nécrotique.

Sang de sorcier

Vous vous êtes découvert un don étrange. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les quatre proposés.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 point sans dépasser 20.
- Vous apprenez un tour de magie de barde, d'ensorceleur ou de sorcier.
- Vous apprenez un sort de barde, d'ensorceleur ou de sorcier de niveau 1. Vous pouvez lancer ce sort une fois entre deux repos longs. Vous pouvez choisir ce bénéfice deux fois. vous apprenez alors un second sort, ou obtenez la capacité de lancer le même sort deux fois entre deux repos longs.
- Vous devenez capable d'utiliser les rituels de barde, d'ensorceleur ou de sorcier au choix. Vous apprenez un rituel de premier niveau. Vous pouvez apprendre d'autres rituels lorsque vous trouvez des parchemins, mais leur niveau ne doit pas dépasser la moitié de votre niveau.

Votre caractéristique d'incantation pour les sorts appris par ce biais est le Charisme.

Sang des étoiles

Vous avez une aptitude innée à moduler la magie ou à l'adapter à la situation. Choisissez deux bénéfices différents parmi les trois proposés.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 point sans dépasser 20.
- Vous obtenez 1 point de sorcellerie. Vous récupérez ce point après avoir terminé un repos long. Si vous avez d'autres points de sorcellerie, il s'ajoute à ceux déjà acquis et il peut être dépensé et récupéré de la même façon que ceux-ci.
- Vous choisissez une option de métamagie issue de la classe d'ensorceleur. Si vous n'avez pas plus que 1 point de sorcellerie, vous ne pouvez choisir une option dont le coût est supérieur à 1 point.

Sort de prédilection

Vous avez lancé le même sort encore et encore, jusqu'à ce que l'utiliser devienne pour vous d'une facilité déconcertante. Choisissez un sort (mais pas un tour de magie) que vous êtes capable de lancer, dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre bonus de maîtrise et dont le temps d'incantation est égal à une action.

- Vous pouvez le lancer en utilisant une action bonus en dépensant un emplacement de sort d'un niveau au dessus.
- Vous pouvez le lancer sans dépenser d'emplacement de sort une fois après chaque repos court.



Tireur d'élite

Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, mais à chaque fois pour un sort de prédilection différent.

Talentueux

Choisissez une caractéristique. Vous bénéficiez de deux bénéfices différents à choisir parmi les trois présentés :

- Vous acquérez la maîtrise des jets de sauvegarde qui dépendent de cette caractéristique.
- Choisissez une compétence qui dépend de cette caractéristique, vous maîtrisez désormais cette compétence.
- Augmentez la valeur de cette caractéristique de 1, sans dépasser 20.

Tireur d'élite

Vous êtes un maître des armes à distance et nul n'est votre égal en ce domaine.

- Vous doublez la portée normale de l'arme (associé à Archer, vous quadruplez cette portée).
- À portée normale, vous pouvez vous imposer un *désavantage* en attaque pour obtenir +5 aux dégâts.
- À portée normale, vous pouvez ignorer les bonus de CA de votre cible dus à un abri.
- Vous pouvez faire une unique attaque à distance en action bonus (si votre arme est chargée, dans le cas d'une arbalète).

Touche-à-tout

Vos voyages et votre curiosité naturelle vous ont permis d'apprendre un peu de tout. Choisissez trois options parmi les quatre proposées ci-dessous, mais pas plus de deux fois la même.

- Vous obtenez la maîtrise d'une compétence.
- Vous obtenez la maîtrise d'une langue.
- Vous obtenez la maîtrise d'un ensemble d'outils.
- Vous obtenez la maîtrise d'un type de véhicules.

Vétéran

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe et vous obtenez les atouts suivants :

- Vous obtenez la maîtrise de trois armes de votre choix, ou de deux armes de votre choix et du bouclier.
- Vous augmentez votre total maximum de points de vie d'une valeur égale à votre bonus de maîtrise (ce bonus augmente quand votre bonus de maîtrise augmente lui aussi).

Vigilant

Vous êtes toujours sur vos gardes et il est exceptionnellement difficile de vous prendre de court.

- Vous obtenez un bonus de +5 en initiative et à votre valeur passive de Perception.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour faire une attaque d'opportunité contre une créature qui sort de votre zone de corps-à-corps même si elle utilise l'action se *désengager*.

Volonté de fer

Nul ne peut vous empêcher de recourir à votre magie lorsque vous le décidez, votre volonté est telle que vous êtes capable de puiser dans vos forces intérieures et par-delà la douleur pour parvenir à vos fins.

- Lorsque vous perdez votre concentration alors que vous maintenez un sort actif, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser un emplacement de sort approprié pour le relancer sans interruption. Son effet continue comme s'il n'avait pas été relancé ni interrompu.
- Lorsque vous cessez volontairement de vous concentrer sur un sort, ou à la fin de sa durée légale, vous pouvez prolonger son effet d'un round supplémentaire en sacrifiant 1 point de vie. À chaque round suivant, le nombre de points de vie nécessaire pour maintenir l'effet du sort est égal au nombre de round de prolongation : 2 points de vie au deuxième round (pour un total de 1 + 2 = 3 pv), 3 points au troisième (pour un total de 1 + 2 + 3 = 6 pv), etc. Vous ne pouvez pas prolonger un sort de cette façon au-delà du double de sa durée légale.
- Lorsque vous tombez à 0 point de vie ou que vous êtes *neutralisé*, si vous mainteniez un sort, il dure encore jusqu'à la fin de votre prochain tour.





7 : UTILISER LES CARACTÉRISTIQUES

Le profil physique et mental d'une créature est défini par six caractéristiques :

- La **Force** représente la puissance physique.
- La **Dextérité** représente l'agilité.
- La **Constitution** représente l'endurance.
- L'**Intelligence** représente la capacité à se souvenir et à suivre un raisonnement.
- La **Sagesse** représente la perception et les intuitions.
- Le **Charisme** représente la force de la personnalité.

Un personnage est-il plutôt musclé et perspicace ? Brillant en même temps que charmant ? Agile et robuste ? La valeur de ses caractéristiques permet de déterminer ces qualités, les forces et faiblesses de cette créature.

Les trois jets de dés principaux du jeu (le test de caractéristique, le jet de sauvegarde et le jet d'attaque) se basent sur les valeurs de ces six caractéristiques. L'introduction de ce livre décrit les règles de base régissant ces jets de dés : lancez un d20, ajoutez le modificateur de caractéristique correspondant à la valeur de l'une des six caractéristiques et comparez le résultat au nombre cible.

Valeurs de caractéristiques et modificateurs

À chacune des caractéristiques d'une créature correspond une valeur, qui définit la performance de la créature dans cette caractéristique. Une valeur de caractéristique n'est pas seulement un indicateur des caractéristiques innées d'une créature, mais aussi de son entraînement et de ses compétences dans les activités liées à cette caractéristique.

Une valeur de 10 ou 11 est considérée comme normale pour un humain moyen, mais les aventuriers et de nombreux monstres ont des caractéristiques qui se situent généralement au-dessus de la moyenne. Un individu normal atteint rarement une valeur de plus de 18, mais les aventuriers peuvent atteindre des valeurs de caractéristique de 20 et les monstres et êtres divins peuvent monter jusqu'à 30.

À chaque caractéristique correspond un modificateur. Ces modificateurs vont de -5 (pour une valeur de caractéristique de 1) à +10 (pour une valeur de caractéristique de 30). Vous pouvez trouver la liste des modificateurs de caractéristiques en fonction des valeurs (entre 1 et 30) dans le tableau ci-dessous.

Valeurs de caractéristiques et modificateurs

Valeur	Modificateur
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Pour déterminer un modificateur de caractéristique sans consulter le tableau, soustrayez 10 à la valeur de la caractéristique puis divisez le total par deux (en arrondissant à l'entier inférieur).

Les modificateurs de caractéristique interviennent dans presque tous les jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde. Ils sont donc utilisés bien plus souvent que les valeurs dont ils dépendent.

Avantage et désavantage

Il se peut qu'une capacité spéciale ou un sort vous donne un *avantage* ou un *désavantage* lors d'un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Quand cela arrive, vous devez lancer un second d20. Si vous obtenez l'*avantage*, vous devez utiliser le résultat le plus élevé entre les deux dés. Si vous subissez un *désavantage*, vous devez utiliser le résultat le moins élevé. Par exemple, en cas de *désavantage* avec des dés indiquant 17 et 5, vous devez conserver le 5. Si au contraire vous obtenez l'*avantage* sur ce jet de dé, vous devez utiliser le 17.

Si un jet de dés est soumis à plusieurs effets qui donnent chacun un *avantage* ou un *désavantage*, vous ne pouvez

pas lancer plus d'un dé supplémentaire. Par exemple, si deux situations favorables vous donnent l'*avantage*, vous ne lancez quand même qu'un d20 supplémentaire.

Si un jet de dé est soumis à des effets qui donnent à la fois un *avantage* et un *désavantage*, vous devez considérer n'avoir aucun des deux. Cette règle s'applique aussi si vous subissez plusieurs *désavantages* ou *avantages*, quels que soient leurs nombres respectifs. Dans une telle situation, vous n'obtenez pas d'*avantage*, ni ne subissez de *désavantage*.

Quand vous bénéficiez d'un *avantage* ou subissez un *désavantage* et qu'un élément du jeu vous permet de relancer le d20 (comme le trait chanceux du halfelin), vous ne pouvez relancer qu'un seul des deux dés. Par contre, vous pouvez choisir lequel. Par exemple, si un halfelin obtient un *avantage* ou subit un *désavantage* pour un test de caractéristique et obtient 1 et 13, il peut utiliser son trait chanceux pour relancer le 1.

Vous obtenez généralement un *avantage* ou subissez un *désavantage* grâce à des capacités spéciales, des actions ou des sorts. L'inspiration peut aussi conférer un *avantage* à un personnage. Le MJ peut également décider que les circonstances influencent un jet de dé dans une direction ou une autre et choisir d'accorder un *avantage* ou d'imposer un *désavantage* en conséquence.

L'esprit plutôt que la règle

Héros & Dragons laisse une large part à l'improvisation et à la capacité d'adaptation du MJ, sans chercher à obtenir une exhaustivité absolue des règles. En anglais, cela correspond à l'expression « *Ruling, not rules* ». Dans les pages de ce livre, vous trouverez donc des points de règles pour gérer les situations de jeu les plus courantes. Mais ces règles ne couvrent pas tous les cas, et ne cherchent pas à le faire. Il n'existe ainsi pas de règle spécifique pour simuler le fait que votre personnage tente d'intimider l'ennemi avant le combat, ou de liste de modificateurs pour refléter la difficulté d'arpenter le terrain après avoir versé de l'huile sur le sol en fonction de sa viscosité. Ce genre de décisions est laissé à l'appréciation du MJ, et la règle des *avantages/désavantages* est un des principaux outils à sa disposition.

Alors n'hésitez pas à prendre des initiatives. Ce n'est pas parce qu'il n'existe aucune capacité et aucun don permettant de déséquilibrer un adversaire en jetant de l'huile sous ses pieds, que vous ne pouvez pas le faire. ***Héros & Dragons*** encourage les joueurs à être créatifs et le MJ à décider sur le pouce s'il demande un test de compétence afin d'accorder un *avantage* au personnage (ou un *désavantage* à son adversaire), ou s'il décide que l'action a un tel éclat que l'*avantage* ou le *désavantage* est automatiquement accordé (ou toute autre solution). Faites confiance au MJ et, surtout, faites-vous plaisir !



Bonus de maîtrise

Les personnages bénéficient d'un bonus de maîtrise en fonction de leur niveau. Les monstres disposent aussi de ce bonus, qui est intégré dans leurs statistiques. Ce bonus est utilisé pour les tests de caractéristique, les jets de sauvegarde et les jets d'attaque.

Votre bonus de maîtrise ne peut pas être ajouté plus d'une fois à un jet de dé ou à un autre nombre. Par exemple, même si deux règles différentes disent que vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde de Sagesse, vous ne pouvez ajouter le bonus qu'une seule fois au moment où vous faites le jet de sauvegarde.

Il peut arriver que votre bonus de maîtrise soit multiplié ou divisé (multiplié ou divisé par deux, par exemple) avant que vous l'appliquiez au résultat de votre jet de dés. Par exemple, l'aptitude expertise du roublard permet de doubler le bonus de maîtrise lors de certains tests de caractéristique. Néanmoins, si une situation suggère que vous pouvez utiliser plus d'une fois votre bonus de maîtrise pour le même jet de dés, vous ne pouvez l'ajouter qu'une seule fois et vous ne pouvez le multiplier ou le diviser qu'une seule fois.

De la même manière, si une aptitude ou un effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise quand vous faites un test de caractéristique alors que ce test ne bénéficie normalement pas de ce bonus, vous n'ajoutez pas le bonus au test. Pour ce test, votre bonus de maîtrise est de 0, car multiplier 0 par un autre nombre donne toujours 0. Par exemple, si vous n'avez pas la compétence Histoire, une aptitude qui vous permet de multiplier par deux votre bonus de maîtrise quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) ne vous apporte rien.

En règle générale, vous ne multipliez pas votre bonus de maîtrise pour les jets d'attaque ou les jets de sauvegarde, mais si une aptitude ou un effet vous permet de le faire, ces mêmes règles s'appliquent.

Tests de caractéristique

Un test de caractéristique permet de tester le talent inné et l'entraînement d'un personnage ou d'un monstre face à un défi. Le MJ demande un test de caractéristique quand un personnage ou un monstre tente de réaliser une action (autre qu'une attaque) qui présente le risque d'échouer. Quand l'issue est incertaine, les dés déterminent le résultat d'une action.

Pour chaque test de caractéristique, le MJ décide laquelle des six caractéristiques est la plus pertinente en fonction de la situation, et la difficulté de la tâche à accomplir, qui est représentée par un degré de difficulté (DD). Plus une tâche est difficile, plus son DD est élevé. Vous pouvez consulter le tableau des degrés de difficulté typiques pour avoir une idée de l'échelle des DD les plus courants.

Degrés de difficulté typiques

Difficulté de l'action	DD
Très facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

Pour faire un test de caractéristique, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Comme pour tous les autres jets de d20, appliquez les bonus et malus et comparez le total au DD. Si le total est supérieur ou égal au DD, le test de caractéristique est un succès : la créature a réussi à surmonter le défi auquel elle était confrontée. Sinon, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne progresse pas vers son objectif ou qu'il progresse, mais avec un effet négatif déterminé par le MJ.

Opposition

Il peut arriver que les efforts d'un personnage ou d'un monstre se retrouvent directement opposés à ceux d'un autre. Cela peut se produire si tous les deux cherchent à réaliser une même action et qu'un seul peut réussir, comme essayer d'attraper un anneau magique qui est tombé par terre. Cette situation survient aussi quand l'un des deux tente d'empêcher l'autre d'atteindre son but, par exemple quand un monstre tente d'ouvrir de force une porte qu'un aventurier est en train de bloquer. Dans ce type de situation, le résultat est déterminé par un type spécial de test de caractéristique appelé *test opposé* ou *test en opposition*.

Les deux créatures qui s'opposent font un test de caractéristique correspondant à l'action qu'ils tentent de réaliser. Ils appliquent tous les bonus et malus appropriés mais, au lieu de comparer leur résultat à un DD, ils comparent leurs résultats entre eux. Le personnage ou le monstre qui a le résultat le plus élevé l'emporte et réussit son action, ou empêche son adversaire de réussir sa propre action.

Si les résultats des tests sont identiques, la situation n'évolue pas et reste la même qu'auparavant. Une des deux créatures peut donc gagner par défaut. Si deux personnages s'opposent pour tenter d'attraper un anneau qui est tombé par terre se retrouvent à égalité, aucun ne réussit à l'attraper. Si un monstre qui cherche à ouvrir de force une porte s'oppose à un aventurier qui essaie de la garder fermée et qu'ils se retrouvent à égalité, cela signifie que la porte reste fermée.

Compétences

À chaque caractéristique est associé un large éventail de capacités, et notamment des compétences qu'un personnage ou un monstre peut maîtriser. Les compétences initialement maîtrisées par un personnage sont déterminées au moment de sa création et celles maîtrisées par un monstre sont indiquées dans ses statistiques.

Par exemple, un test de Dextérité peut refléter la tentative d'un personnage de réaliser une acrobatie, de voler un objet ou de rester caché. À chacun de ces aspects de la Dextérité est associée une compétence particulière. Ici, il s'agit respectivement d'Acrobaties, d'Escamotage et de Discrétion. Un personnage qui maîtrise la compétence Discrétion est donc particulièrement doué quand il doit faire des tests de Dextérité liés à la furtivité ou au fait de se cacher.

Les compétences liées à chaque valeur de caractéristique sont présentées dans la liste ci-dessous. Aucune compétence n'est associée à la Constitution. Plus loin dans ce chapitre, vous pourrez trouver un descriptif de chaque caractéristique avec des exemples de l'utilisation des compétences associées.

Force *page 262*

Athlétisme

Dextérité *page 263*

Acrobaties
Discrétion
Escamotage

Intelligence *page 264*

Arcanes
Histoire

Investigation
Nature
Religion

Sagesse *page 264*

Dressage
Médecine
Perception
Perspicacité
Survie

Charisme *page 265*

Intimidation
Persuasion
Représentation
Supercherie

Il peut arriver que le MJ demande un test de caractéristique lié à une compétence spécifique. Par exemple, un test de Sagesse (Perception). Un joueur peut aussi demander au MJ si sa maîtrise d'une compétence donnée s'applique à un test. Dans les deux cas, la maîtrise d'une compétence permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise au test de caractéristique lié à cette compétence. S'il ne maîtrise pas la compétence, le personnage fait un test de caractéristique normal.

Par exemple, si un personnage tente d'escalader une falaise escarpée, le MJ peut lui demander de faire un test de Force (Athlétisme). Si le personnage maîtrise la compétence Athlétisme, il ajoute son bonus de maîtrise à son test de Force. S'il ne maîtrise pas cette compétence, il réalise simplement un test de Force.

Option : compétences associées avec différentes caractéristiques

Normalement, votre maîtrise d'une compétence n'intervient que dans des tests de caractéristique spécifiques. Maîtriser l'Athlétisme, par exemple, n'est généralement utile que pour les tests de Force. Dans certaines situations, cependant, votre maîtrise peut raisonnablement être utilisée pour différents types de tests. Dans ce cas, le MJ peut vous demander de réaliser un test avec une combinaison inhabituelle de caractéristique et de compétence, ou bien vous pouvez demander à votre MJ d'utiliser une maîtrise dans le cadre d'un test différent. Par exemple, si vous partez d'une île et que vous devez rejoindre le continent à la nage, votre MJ peut vous demander de faire un test de Constitution pour vérifier que vous êtes assez résistant pour accomplir cet exploit. Dans ce cas, votre MJ peut vous permettre d'utiliser votre maîtrise de l'Athlétisme et demander un test de Constitution (Athlétisme). Si vous maîtrisez la compétence Athlétisme, vous appliquez votre bonus de maîtrise au test de Constitution comme vous le feriez pour un test de Force (Athlétisme). De la même manière, quand votre barbare demi-orc fait étalage de sa force pour intimider un ennemi, votre MJ peut vous demander de faire un test de Force (Intimidation), même si la compétence Intimidation est normalement associée au Charisme.



Tests passifs

Un test passif est un test de caractéristique particulier qui n'implique pas de jet de dé. Un tel test peut représenter un résultat moyen réalisé pour une tâche répétitive, comme chercher des portes secrètes, encore et encore, ou il peut être utilisé quand le MJ veut secrètement déterminer si les personnages réussissent quelque chose sans avoir à lancer de dés, comme remarquer un monstre caché, par exemple.

Voilà comment déterminer le résultat d'un personnage à un test passif :

10 + tous les modificateurs qui s'appliquent normalement au test.

Si un personnage obtient un *avantage* pour ce test, ajoutez 5 au résultat. Si le personnage subit un *désavantage*, soustrayez 5 au résultat. Le jeu se réfère au résultat d'un test passif sous le terme de valeur passive.

Par exemple, si un personnage de niveau 1 a une valeur de Sagesse de 15 et maîtrise la compétence Perception, sa valeur passive de Sagesse (Perception) est de 14.

Les règles pour se cacher, dans la section *Dextérité* ci-après, et les règles d'exploration décrites dans le chapitre 8, *Partir à l'aventure*, pages 269-281, se basent sur des tests passifs.

Travailler ensemble

Parfois, deux personnages ou plus se rassemblent pour tenter de réaliser une action. Le personnage qui mène cet effort commun – ou celui qui possède le modificateur de caractéristique le plus élevé – peut faire un test de caractéristique avec un *avantage*, qui traduit l'aide qu'il reçoit des autres personnages. En combat, il faut utiliser l'action *aider* pour obtenir un effet similaire.

Un personnage peut seulement apporter son aide s'il serait en mesure d'accomplir l'action seul. Par exemple, essayer de crocheter une serrure demande de maîtriser les outils de voleur, donc un personnage qui ne dispose pas de cette maîtrise ne pourra pas aider un autre personnage qui

tente d'accomplir cette tâche. De plus, un personnage ne peut en aider un autre que si l'association de deux individus ou plus permet de réaliser cette tâche plus facilement. Certaines tâches, comme enfiler un fil dans le chas d'une aiguille, ne sont pas simplifiées parce qu'on vous aide.

Tests de groupe

Quand plusieurs individus tentent d'accomplir quelque chose en tant que groupe, le MJ peut leur demander de faire un seul test de caractéristique pour le groupe. Dans une telle situation, les personnages qui sont compétents dans un domaine donné peuvent compenser les carences des autres.

Pour faire un test de caractéristique de groupe, tous les membres du groupe concerné doivent faire un test de caractéristique. Si au moins la moitié d'entre eux réussit, on considère que le test est un succès et tout le groupe réussit. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Les tests de groupe ne sont pas fréquents. Ils interviennent quand tous les personnages réussissent ou échouent ensemble. Par exemple, quand les aventuriers traversent un marais, le MJ peut leur demander de réaliser un test de caractéristique de groupe de Sagesse (Survie) afin de vérifier s'ils évitent les sables mouvants, les trous d'eau ou tout autre danger naturel qui se trouve dans leur environnement. Si au moins la moitié du groupe réussit, les personnages qui ont réussi leur test aident les autres à éviter les dangers. Sinon, l'ensemble du groupe tombe dans l'un de ces pièges.

Utiliser les caractéristiques

Chaque action qu'un personnage ou un monstre tente de réaliser dans le jeu fait appel à l'une des six caractéristiques. Vous trouverez dans cette section une présentation de chacune de ces caractéristiques et de la façon dont elles sont utilisées dans le cadre du jeu.

Force

La Force détermine la puissance physique d'un personnage, ses compétences en athlétisme et dans quelle mesure il peut se reposer sur sa force brute.

Tests de Force

Un test de Force est utilisé lors de toute tentative visant à soulever, pousser, tirer ou briser quelque chose, forcer le passage ou utiliser la force brute d'une manière ou d'une autre. La compétence Athlétisme reflète votre aptitude à réaliser certains tests de Force.

Athlétisme. Les tests de Force (Athlétisme) sont utilisés dans certaines situations que vous rencontrez quand vous escaladez un mur, sautez ou nagez. Par exemple :

- Vous tentez d'escalader une falaise escarpée ou glissante, éviter certains dangers en escaladant un mur, ou vous agripper à quelque chose pendant qu'on essaie de vous en déloger.
- Vous tentez de traverser une distance particulièrement importante d'un bond ou de faire une cascade en plein saut.
- Vous tentez de nager à contre-courant ou de garder la tête hors de l'eau au milieu des flots déchaînés, ballotté par les vagues lors d'une tempête, ou au milieu d'une zone envahie par les algues. Ou bien vous vous trouvez confronté à une créature qui tente de vous tirer ou vous pousser sous l'eau, ou encore de vous empêcher de nager.

Autres tests de Force. Le MJ peut aussi vous demander de faire un test de Force quand vous tentez d'accomplir des tâches comme celles qui suivent :

- Ouvrir de force une porte bloquée, fermée à clef ou barrée.
- Vous libérer de liens par la force.
- Forcer votre passage dans un tunnel trop petit pour vous.
- Rester accroché derrière un chariot en mouvement pendant qu'il vous traîne.
- Renverser une statue.
- Empêcher un rocher de tomber.

Jets d'attaque et de dégâts

Quand vous attaquez avec une arme de corps-à-corps comme une masse d'armes, une hache d'armes ou une javeline, vous ajoutez votre modificateur de Force à votre jet d'attaque et à votre jet de dégâts. Vous pouvez utiliser des armes de corps-à-corps pour faire des attaques au corps-à-corps et certaines peuvent être lancées pour faire des attaques à distance.

Soulever et transporter

Votre valeur de Force détermine le poids que vous pouvez porter. Les termes suivants déterminent ce que vous pouvez soulever ou porter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge maximale est égale à votre valeur de Force multipliée par 7,5. Il s'agit du poids (en kilogrammes) que vous pouvez porter. Cette capacité est assez élevée pour que la plupart des personnages ne s'en inquiètent pas.

Pousser, tirer, soulever. Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids qui fait jusqu'à deux fois votre capacité de charge maximale, soit 15 fois votre valeur

de Force. Cela dit, tant que vous poussez ou tirez un poids qui excède votre capacité de charge, votre vitesse est réduite à 1,50 mètres.

Taille et Force. Les grandes créatures peuvent porter des poids plus importants que les petites. Pour chaque catégorie de taille au-dessus de la taille moyenne, doublez la capacité de charge d'une créature et le poids qu'elle peut pousser, tirer ou soulever. Pour une créature de taille très petite , divisez ces valeurs par deux.

Dextérité

La Dextérité représente tout ce qui a trait à l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

Tests de Dextérité

Un test de Dextérité peut être fait pour tester toutes vos tentatives de vous déplacer rapidement, avec agilité ou en silence, ou pour vous éviter de chuter sur des surfaces irrégulières. Les compétences Acrobaties, Escamotage et Discrétion représentent des facettes de cette caractéristique utilisées pour certains tests de Dextérité.

Acrobaties. Les tests de Dextérité (Acrobaties) servent à déterminer si vous restez sur vos pieds dans une situation délicate, comme quand vous tentez de courir sur une plaque de verglas ou de garder l'équilibre sur une corde tendue ou sur le pont d'un bateau en train de tanguer. Le MJ peut aussi vous demander de faire un test de Dextérité (Acrobaties) pour voir si vous pouvez réaliser des cascades acrobatiques comme des plongeons, des roulades, des sauts périlleux et des saltos.

Discrétion. Faites un test de Dextérité (Discrétion) quand vous tentez de vous cacher à l'approche de vos ennemis, de vous faufiler discrètement à côté de gardes, de quitter un endroit sans vous faire remarquer ou de vous approcher de quelqu'un sans vous faire voir ou entendre.

Escamotage. Quand vous tentez de réaliser un tour de passe-passe, comme cacher un objet sur quelqu'un ou dissimuler un objet sur votre personne, vous devez faire un test de Dextérité (Escamotage). Le MJ peut aussi demander un test de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous arrivez à voler la bourse d'une autre personne ou lui glisser quelque chose dans la poche.

Autres tests de Dextérité. Le MJ peut vous demander de faire un test de Dextérité quand vous tentez d'accomplir des tâches comme celles qui suivent :

- Maîtriser une charrette lourdement chargée dans une descente.
- Prendre un virage serré avec une carriole.
- Crocheter une serrure.



- Désamorcer un piège.
- Attacher un prisonnier de manière sûre.
- Vous libérer de liens.
- Jouer d'un instrument à cordes.
- Fabriquer un petit objet ou un objet avec des détails.

Jets d'attaque et de dégâts

Quand vous attaquez avec une arme à distance, comme une fronde ou une arbalète, ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et votre jet de dégâts. Vous pouvez aussi ajouter votre modificateur de Dextérité à vos jets d'attaque et de dégâts quand vous attaquez avec une arme de corps-à-corps qui possède la propriété finesse, comme une dague ou une rapière.

Classe d'armure

En fonction de l'armure que vous portez, vous pouvez ajouter une partie ou le total de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure.

Initiative

Au début de chaque combat, vous déterminez votre initiative en faisant un test de Dextérité. L'initiative détermine l'ordre des tours des créatures pendant le combat.

Constitution

La Constitution représente la santé, l'endurance et la force vitale.

Tests de Constitution

Les tests de Constitution ne sont pas fréquents, et il n'y a pas de compétence associée à cette caractéristique car l'endurance qu'elle représente est essentiellement une qualité passive qui ne demande pas d'effort particulier de la part d'un personnage ou d'un monstre. Un test de Constitution peut néanmoins représenter une tentative de repousser vos limites.

Le MJ peut vous demander de faire un test de Constitution quand vous tentez d'accomplir des tâches comme celles qui suivent :

- Retenir votre respiration.
- Marcher ou travailler pendant des heures sans vous reposer.
- Lutter contre le sommeil.
- Survivre sans eau ni nourriture.
- Vider une chope de bière d'un trait.

Points de vie

Vos points de vie dépendent en partie de votre modificateur de Constitution. Pour déterminer votre nombre de points de vie, vous devez généralement ajouter votre modificateur de Constitution à chaque dé de vie que vous lancez.

Si votre modificateur de Constitution change, votre maximum de points de vie est lui aussi modifié, et vous devez le recalculer comme si vous aviez ce nouveau modificateur depuis le premier niveau. Par exemple, si vous augmentez votre valeur de Constitution au niveau 4 et que votre modificateur de Constitution passe de +1 à +2, vous devez ajuster votre nombre de points de vie comme si ce modificateur avait toujours été de +2. Vous devez donc lui ajouter trois points de vie correspondant à vos trois premiers niveaux, puis calculer vos points de vie pour le niveau 4 en utilisant le nouveau modificateur. Ou, si vous êtes au niveau 7 et qu'un effet réduit votre modificateur de Constitution de 1, vous devez réduire votre maximum de points de vie de sept.

Option : Encombrement

Les règles permettant de gérer ce que peuvent porter les personnages sont intentionnellement simples. Voilà donc une variante, si vous vous cherchez des règles plus précises permettant de déterminer la gêne occasionnée par le poids de l'équipement d'un personnage. Si vous utilisez cette variante, vous pouvez ignorer la colonne Force du tableau des armures.

Vous êtes encombré si votre charge dépasse votre valeur de Force multipliée par 2,5. Cela signifie que votre vitesse est réduite de 3 mètres.

Si votre charge dépasse votre valeur de Force multipliée par 5, vous êtes lourdement encombré, ce qui signifie que votre vitesse est réduite de 6 mètres et que vous subissez un *désavantage* pour tous les tests de caractéristique, les jets d'attaque et les jets de sauvegarde liés à la Force, la Dextérité ou la Constitution.



Intelligence

L'intelligence représente la vivacité d'esprit, la mémoire et la capacité de raisonnement.

Tests d'Intelligence

Un test d'Intelligence intervient quand vous devez faire appel à la logique, à votre éducation, à vos souvenirs ou à vos capacités de déduction. Les compétences Arcane, Histoire, Investigation, Nature et Religion représentent des facettes de cette caractéristique et requièrent des tests d'Intelligence.

Arcanes. Un test d'Intelligence (Arcanes) permet de déterminer votre capacité à vous remémorer vos connaissances concernant les sorts, les objets magiques, les symboles mystiques, les traditions magiques, les plans d'existence et les habitants de ces plans.

Histoire. Un test d'Intelligence (Histoire) permet de mesurer votre capacité à vous remémorer vos connaissances concernant les événements historiques, les personnages de légende, les royaumes antiques, les conflits passés, les guerres récentes et les civilisations perdues.

Investigation. Faites un test d'Intelligence (Investigation) quand vous cherchez des indices dans votre environnement. Si vous réussissez, vous pouvez deviner où un objet a été caché, déduire de l'apparence d'une blessure l'objet qui l'a causée ou, dans un tunnel,

déterminer quel point faible pourrait permettre de le faire s'effondrer. Vous pouvez aussi faire un test d'Intelligence (Investigation) quand vous lisez des parchemins antiques afin d'y découvrir une information dissimulée.

Nature. Un test d'Intelligence (Nature) permet de mesurer votre capacité à vous remémorer vos connaissances des différents terrains, de la faune et de la flore, du climat et des cycles naturels.

Religion. Un test d'Intelligence (Religion) permet de mesurer votre capacité à vous remémorer vos connaissances relatives aux déités, rites, prières, clergés, symboles sacrés et les pratiques des cultes secrets.

Autres tests d'Intelligence. Le MJ peut vous demander de faire un test d'Intelligence quand vous tentez d'accomplir des tâches comme celles qui suivent :

» Communiquer avec une créature en vous passant de mots.
» Estimer la valeur d'un objet précieux.
» Vous déguiser pour passer pour un garde de la ville.
» Falsifier un document.
» Vous rappeler de vos connaissances relatives à un métier.
» L'emporter dans un jeu de stratégie.

Caractéristique d'incantation

Les magiciens utilisent l'Intelligence comme caractéristique d'incantation et afin de déterminer les DD des jets de sauvegarde de leurs sorts.

Sagesse

La Sagesse représente votre sensibilité au monde qui vous entoure, votre perspicacité et votre intuition.

Tests de Sagesse

Un test de Sagesse peut refléter une tentative de décrypter le langage corporel d'une créature, de comprendre les sentiments de quelqu'un, de remarquer des éléments dans votre environnement ou de prendre soin d'une personne blessée. Les compétences Dressage, Perspicacité, Médecine, Perception et Survie représentent des facettes de cette caractéristique utilisées pour certains tests de Sagesse.

Dressage. Le MJ peut vous demander de faire un test de Sagesse (Dressage) pour savoir si vous parvenez à calmer un animal domestique, à empêcher une monture de s'affoler ou à deviner les intentions d'un animal. Vous devez aussi faire un test de Sagesse (Dressage) pour contrôler votre monture lors d'une manœuvre risquée.

Médecine. Un test de Sagesse (Médecine) vous permet de tenter de stabiliser un compagnon à l'agonie ou de diagnostiquer une maladie.

Perception. Vous faites un test de Sagesse (Perception) afin de repérer, entendre ou détecter d'une manière ou d'une autre une présence. Ce test permet de tester votre attention et votre sensibilité à votre environnement et la finesse de vos sens. Par exemple, vous pouvez tenter d'écouter une conversation à travers une porte fermée ou par une fenêtre entrouverte, ou bien d'entendre des monstres qui se déplacent furtivement dans une forêt. Ou vous pouvez tenter de repérer des choses dissimulées ou difficiles à remarquer, comme des orcs en embuscade le long d'une route, des brigands qui se cachent dans les ombres d'une ruelle ou la lumière d'une bougie visible dans les interstices d'une porte secrète.

Perspicacité. Un test de Sagesse (Perspicacité) permet de déterminer si vous parvenez à discerner les véritables intentions d'une créature, par exemple quand vous cherchez à deviner si une personne ment ou que vous tentez de prédire ce qu'elle va faire. Pour y arriver, vous devez percevoir des indices dans son langage corporel, sa manière de parler et son comportement.

Survie. Le MJ peut vous demander de faire un test de Sagesse (Survie) si vous tentez de suivre une piste, de chasser du gibier, de guider votre groupe à travers un désert glacé, d'identifier des signes montrant que vous êtes sur le territoire d'un hibours, de prévoir le temps qu'il fera ou encore d'éviter des sables mouvants ou d'autres dangers naturels.

Autres tests de Sagesse. Le MJ peut vous demander de faire un test de Sagesse quand vous tentez d'accomplir des tâches comme celles qui suivent :

» Avoir une intuition qui vous aide à faire un choix.
» Discerner si une créature qui semble morte ou vivante est un mort-vivant.

Caractéristique d'incantation

Les clercs, les druides et les rôdeurs utilisent la Sagesse comme caractéristique d'incantation et afin de déterminer les DD des jets de sauvegarde de leurs sorts.

Charisme

Le Charisme représente votre capacité à interagir avec les autres. Il prend en compte votre confiance en vous et votre éloquence, et est un indicateur du charme et de l'autorité qui se dégagent de vous.

Se cacher

Le MJ décide quelles circonstances sont appropriées pour que vous vous cachiez. Quand vous tentez de vous cacher, faites un test de Dextérité (Discrétion). Jusqu'à ce que vous soyez découvert, ce test est en opposition avec le test de Sagesse (Perception) de toute créature qui cherche activement des signes de votre présence.

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui peut déjà vous voir clairement, et si vous faites du bruit, comme lancer un avertissement ou renverser un vase, vous révélez votre position.

Une créature *invisible* peut toujours tenter de se cacher, mais des signes de son passage peuvent être remarqués et elle doit rester silencieuse.

Pendant un combat, la plupart des créatures restent attentives aux signes de danger qui les entourent, donc si vous sortez de votre cachette pour vous approcher d'une créature, il est probable qu'elle vous remarque. Néanmoins, dans certaines circonstances, le MJ peut vous permettre de vous approcher d'une créature distraite en restant caché, ce qui vous permet d'obtenir un *avantage* sur votre attaque avant qu'elle ne vous remarque.

Perception passive. Quand vous êtes caché, il y a toujours un risque pour que vous vous fassiez remarquer par une créature qui ne vous cherche pas. Pour déterminer si une telle créature vous remarque, le MJ compare votre test de Dextérité (Discrétion) avec la valeur passive de Sagesse (Perception) de cette créature, qui est égale à 10 + le modificateur de Sagesse de la créature, ainsi que tout autre bonus ou malus. Si la créature bénéficie d'un *avantage*, ajoutez 5 à sa valeur passive. Si au contraire elle subit un *désavantage*, retirez 5 à sa valeur passive. Par exemple, pour un personnage de niveau 1 (avec un bonus de maîtrise de +2), avec une Sagesse de 15 (donc un modificateur de +2) et la maîtrise la compétence Perception, sa valeur passive de Sagesse (Perception) est de 14.

Que pouvez-vous voir ? L'un des facteurs principaux qui permet de déterminer si vous détectez une créature ou un objet dissimulé est votre visibilité dans la zone concernée. Celle-ci peut en effet être une zone avec une visibilité réduite ou nulle, ainsi que c'est expliqué dans le chapitre 8, *Partir à l'aventure*, pages 274.



Tests de Charisme

Un test de Charisme peut se révéler utile si vous tentez d'influencer ou de divertir d'autres personnes, quand vous tentez d'impressionner quelqu'un ou de lui mentir de manière convaincante, ou encore de vous tirer d'une situation délicate en société. Les compétences Supercherie, Intimidation, Représentation et Persuasion représentent des facettes de cette caractéristique utilisées pour certains tests de Sagesse.

Intimidation. Quand vous tentez d'influencer quelqu'un par le biais de menaces directes, d'actions hostiles ou de violence, le MJ peut vous demander de faire un test de Charisme (Intimidation). Ces actions peuvent être de tenter de faire parler un prisonnier, de convaincre des truands qu'il ferait mieux de ne pas s'en prendre à vous, ou d'utiliser une bouteille brisée pour convaincre un dignitaire de reconsidérer une décision.

Persuasion. Le MJ peut vous demander de faire un test de Charisme (Persuasion) quand vous tentez d'influencer une ou plusieurs personnes en faisant preuve de tact, en faisant appel à l'étiquette ou à la bonne volonté de ces gens. La persuasion vous sert gé-

néralement quand vous voulez montrer que vous êtes de bonne foi ou pour vous faire des amis, pour demander respectueusement un service ou pour faire preuve du comportement approprié à une situation. Par exemple, lorsque vous devez convaincre un chambellan que votre groupe doit voir le roi, que vous négociez un traité de paix entre deux tribus ennemies ou que vous devez inspirer une foule.

Représentation. Le résultat d'un test de Charisme (Représentation) détermine la réaction d'un auditoire à une performance musicale, dansée, théâtrale, à un conte ou à d'autres formes de divertissement.

Supercherie. Un test de Charisme (Supercherie) permet de déterminer si vous parvenez à dissimuler la vérité de manière convaincante, verbalement ou par vos actions. Cet acte de dissimulation couvre un large spectre qui va des fausses pistes évoquées par le biais d'ambiguïtés au mensonge éhonté. On vous demandera généralement ce genre de test dans des situations où vous tentez d'abuser un garde, de tromper un marchand, de gagner de l'argent en pariant, d'être convaincant dans un déguisement, d'apaiser les doutes de quelqu'un avec de fausses assurances, ou de parvenir à mentir de façon éhontée tout en conservant votre sérieux.

Autres tests de Charisme. Le MJ peut vous demander de faire un test de Charisme quand vous tentez d'accomplir des tâches comme celles qui suivent :

- Trouver la personne qui saura vous renseigner et partager avec vous les dernières informations, rumeurs et ragots.
- Vous infiltrer dans une foule en essayant de déterminer les sujets qui animent les conversations.

Caractéristique d'incantation

Les bardes, les paladins, les ensorceleurs et les sorciers utilisent le Charisme comme caractéristique d'incantation et afin de déterminer les DD des jets de sauvegarde de leurs sorts.

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde – appelé aussi une sauvegarde – représente une tentative de résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou une menace similaire. En général, vous ne décidez pas de faire un jet de sauvegarde. Celui-ci vous est imposé car votre personnage ou votre monstre se trouve en danger.

Pour faire un jet de sauvegarde, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Par exemple, vous devez utiliser votre modificateur de Dextérité pour un jet de sauvegarde de Dextérité.

Un jet de sauvegarde peut être soumis à des bonus ou des malus en fonction d'une situation et il peut aussi être affecté par un *avantage* ou un *désavantage*. Ces modifications seront déterminées par le MJ.

Chaque classe accorde la maîtrise d'au moins deux types de jets de sauvegarde. Par exemple, un magicien maîtrise les jets de sauvegarde d'Intelligence et de Sagesse. Comme pour les maîtrises de compétences, maîtriser un jet de sauvegarde permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde qui font appels à des caractéristiques particulières. Certains monstres possèdent eux aussi la maîtrise de certains jets de sauvegarde.

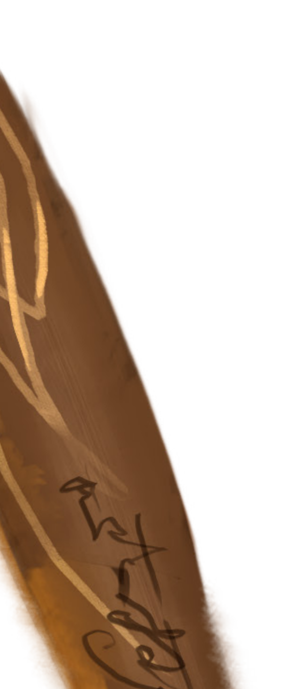
Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde dépend de l'effet qui en est la cause. Par exemple, le DD d'un jet de sauvegarde causé par un sort est déterminé par la caractéristique d'incantation du lanceur de sort et son bonus de maîtrise.

Le résultat d'un jet de sauvegarde réussi ou raté est indiqué dans la description de l'effet à l'origine du jet de sauvegarde. D'habitude, un jet de sauvegarde réussi signifie qu'une créature n'est pas blessée, ou moins qu'elle aurait dû, par un effet.



8 : PARTIR À L'AVENTURE





Une partie de ***Héros & Dragons*** est très ouverte et peut proposer toutes sortes de situations. Cela dit, en général, les scénarios proposent aux PJ de vivre des aventures incroyables : infiltrer la forteresse du roi des géants du givre, récupérer une épée magique dans la caverne du dragon rouge, empêcher la grande guerre entre deux baronnies alors qu'une troisième faction maléfique alimente la tension entre les protagonistes… Une vie trépidante !

Au terme de ces histoires, si votre personnage survit aux épreuves et triomphe des périls, il en sortira couvert de gloire. Il aura peut-être aussi acquis de fabuleux trésors et il gagnera en expérience et donc en puissance. Prêt à recommencer !

Ce chapitre détaille les principaux concepts de l'aventure et aborde les mécaniques de jeu telles que la gestion du temps, le déplacement, les interactions sociales ou encore ce qui se passe entre deux scénarios.

Au cours d'une partie, la gestion du jeu, de la parole et des actions de chacun suit en général le schéma suivant. Le MJ décrit l'environnement des PJ, puis ceux-ci décident et décrivent leurs actions. Le MJ annonce alors le résultat et les conséquences de ces actions, et ainsi de suite. Parfois, les décisions des PJ amènent à interrompre ce fil, à laisser par exemple de côté le plan du souterrain exploré et le jeu seconde par seconde pour envisager le temps et l'espace de façon un peu différente. Cela fait également partie du jeu de rôle, et ce chapitre est là pour vous guider.

Écoulement du temps

Dans certaines situations, il est nécessaire de porter une attention spéciale à l'écoulement du temps. Dans ce cas, c'est au MJ de décider du temps que prend une tâche. Le MJ peut utiliser une échelle de temps différente en fonction des situations. Dans un environnement d'exploration de souterrains ou de complexes de salles – ce qu'on appelle un « *donjon* », les déplacements des PJ sont calculés sur une échelle de **minutes**. Il leur faut environ une minute pour traverser de façon discrète un long couloir, une autre minute pour s'assurer que la porte qu'ils comptent ouvrir n'est pas piégée et une bonne dizaine de minutes pour fouiller la salle dans laquelle ils ont pénétré et mettre la main sur ce qui pourrait être intéressant ou précieux.

Dans une cité ou en pleine nature, il est en général plus pertinent d'adopter une échelle de temps en **heures**. Des PJ qui se pressent pour rejoindre le château de l'autre côté de la forêt parviennent à avaler la vingtaine de kilomètres qui les séparent de leur objectif en un peu moins de quatre heures.

Pour les longs voyages, il convient d'utiliser une échelle en **jours**. Les héros suivent ainsi la route qui part du grand port de la capitale jusqu'à la forteresse naine au pied des montagnes pendant quatre jours sans que rien ne viennent perturber leur progression. Puis, tout à coup, une violente attaque d'orcs sauvages les oblige à se battre puis à battre momentanément en retraite, interrompant ainsi leur progression.

Dans le cadre des combats et d'autres situations de jeu où l'action se déroule très vite et où chaque instant peut être crucial, le jeu utilise un système de **rounds**, le round étant une unité de temps qui dure 6 secondes.

Déplacement

Ramper dans l'ombre de la nuit, le long d'un campement ennemi, marcher à pas de loup dans la salle du trône après un banquet où les convives sont endormies sur la grande table, escalader la tour d'un château construite en pierres de taille… Les déplacements constituent un élément essentiel de l'aventure dans ***Héros & Dragons***.

Le MJ peut tout à fait choisir de faire simple pour décrire les déplacements des PJ. Pas besoin de connaître les distances ni le temps de trajet exacts : « *Vous traversez la plaine et, le soir du quatrième jour, vous trouvez le dolmen.* » Même en intérieur, lors de l'exploration d'un donjon souterrain, par exemple, et en particulier s'il s'agit d'un ensemble très vaste ou d'un réseau de grottes, le MJ peut résumer ainsi les déplacements du groupe entre deux rencontres. « *Après avoir assommé les gardes à l'entrée de la grande galerie occupée par les kobolds, vous consultez le plan que vous a vendu le guide. Normalement, vous devez maintenant progresser sur plusieurs kilomètres à travers des couloirs peuplés seulement par l'écho de vos pas. Au bout d'un moment, vous découvrez la grande arche de pierre qui marque l'entrée du temple.* »

Cela dit, selon les scénarios, il est parfois vital de connaître exactement le temps nécessaire pour aller d'un point à un autre, que ce soit en jours, en heures ou en minutes. La règle qui permet de déterminer ce temps de trajet dépend de deux facteurs : la vitesse et le rythme de déplacement des créatures, et le type terrain parcouru.

Vitesse

Chaque personnage ou monstre est caractérisé par une vitesse qui correspond à la distance que ce personnage ou monstre peut parcourir en 1 round. Ce nombre correspond à un mouvement rapide et volontaire au cœur d'une situation dangereuse.

Les règles suivantes permettent de déterminer la distance que peut parcourir un personnage ou un monstre en une minute, une heure ou une journée.

Rythme de déplacement

Un groupe de PJ a le choix entre plusieurs rythmes de déplacement quand il voyage : normal, rapide ou lent, comme vous pouvez le voir dans le tableau rythmes de déplacement. Ce tableau indique quelle distance le groupe parcourt en un temps donné et si ce rythme implique un effet. Une marche rapide implique que les personnages sont moins attentifs à ce qui les entoure, tandis qu'une marche lente leur permet de se déplacer plus furtivement et d'étudier un endroit avec plus d'attention.

Marche forcée. Les chiffres indiqués dans le tableau partent du principe que les personnages marchent 8 heures par jour. Ils peuvent dépasser cette durée, mais risquent alors l'épuisement.

Pour chaque heure supplémentaire passée à voyager au-delà des 8 heures de base, les personnages couvrent la distance parcourue dans la colonne « *heure* » du tableau correspondant à leur rythme de déplacement, mais chacun d'entre eux doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. Le DD de ce jet est de 10 + 1 pour chaque heure passée à marcher au-delà des 8 heures. Si un personnage rate un jet de sauvegarde, il gagne un niveau d'épuisement (voir chapitre 10, *Gérer la santé*).

Montures et véhicules. De nombreux animaux sont capables de se déplacer bien plus rapidement que les humanoïdes sur de courtes périodes de temps (jusqu'à une heure). Un personnage sur une monture peut galoper pendant environ une heure, pendant laquelle il couvre le double de la distance normale d'une marche rapide. S'il échange sa monture contre une monture « *fraîche* » tous les 12 à 15 km, un personnage peut couvrir de grandes distances à cette vitesse, mais c'est un cas de figure très rare, sauf dans les régions densément peuplées et à condition d'en avoir les moyens.

Les personnages qui voyagent en chariot, en calèche ou grâce à un autre véhicule terrestre se déplacent à un rythme normal. Les personnages qui se trouvent sur une embarcation maritime sont limités par la vitesse de leur embarcation. Ils ne subissent aucun malus pour un rythme rapide ou ne reçoivent aucun des bénéfices offerts par le rythme lent. En fonction de leur embarcation et de la taille de l'équipage, certains navires peuvent voyager 24 heures sur 24.

Certaines montures spéciales, comme un pégase ou un griffon, ou un véhicule spécial comme un *tapis volant*, vous permettent de voyager plus vite.

Terrain difficile

La distance parcourue donnée dans le tableau des rythmes de déplacement a été calculée en partant du principe que les personnages se déplaçaient sur des terrains relativement normaux et plats : routes, plaines, couloirs de donjon dégagés. Mais les aventuriers se retrouvent souvent confrontés à des forêts denses, des marécages, des ruines encombrés de gravats, des montagnes escarpées et des plaines gelées. Ces terrains sont tous considérés comme difficiles.

Sur un terrain difficile, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse (parcourir un mètre vous coûte deux mètres de vitesse), donc vous ne pouvez parcourir que la moitié de la distance normale en une minute, une heure ou un jour.

Types de mouvement spéciaux

Dans des souterrains où le danger rôde à chaque pas, en pleine montagne ou en territoire ennemi, la plupart du temps, les aventuriers ne se contentent pas de marcher tranquillement. Ils doivent escalader, ramper, nager ou sauter pour atteindre leur destination.

Escalader, nager et ramper

Quand vous escaladez ou que vous nagez, chaque mètre parcouru vous coûte 1 mètre supplémentaire (et 2 mètres s'il s'agit d'un terrain difficile), sauf si vous possédez une vitesse d'escalade ou de nage. Le MJ peut choisir, quand vous tentez d'escalader une surface verticale et glissante, ou qui ne présente que peu de prises,

Rythmes de déplacement

Rythme	Distance parcourue par...			Effet
	Minute	**Heure**	**Jour**	
Rapide	120 mètres	6 kilomètres	45 kilomètres	Malus de -5 à la valeur passive de Sagesse (Perception)
Normal	90 mètres	4,5 kilomètres	36 kilomètres	-
Lent	60 mètres	3 kilomètres	27 kilomètres	Possibilité d'utiliser la Discrétion

de vous faire faire un test de Force (Athlétisme). De la même manière, si vous devez vous déplacer dans des eaux agitées, vous aurez peut-être à effectuer un test de Force (Athlétisme).

Sauter

Votre Force détermine la longueur que vous pouvez parcourir en sautant.

Saut en longueur. Quand vous faites un saut en longueur, à condition de prendre au moins 3 mètres d'élan au sol immédiatement avant de sauter, vous parcourez 0,3 mètres × votre valeur de Force. Quand vous faites un saut en longueur sans élan, vous ne pouvez parcourir que la moitié de cette distance. Dans tous les cas, chaque mètre parcouru en saut réduit d'autant votre déplacement.

Cette règle part du principe que la hauteur de votre saut n'a pas d'importance, comme si vous deviez sauter par-dessus un ruisseau ou une crevasse. Votre MJ peut néanmoins vous demander de faire un test de Force (Athlétisme) pour déterminer si vous réussissez à sauter par-dessus un petit obstacle (pas plus grand que le quart de la longueur de votre saut), comme une haie ou un muret. Si vous échouez, vous heurtez cet obstacle.

Quand vous vous trouvez sur un terrain difficile, vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobaties) pour retomber sur vos pieds. Sinon, vous tombez *à terre*.

Saut en hauteur. Quand vous faites un saut en hauteur, vous sautez dans les airs d'un nombre de mètres égal à 1 + 0,3 × votre modificateur de Force, à condition de prendre au moins 3 mètres d'élan au sol immédiatement avant de sauter. Quand vous faites un saut en hauteur sans élan, vous ne pouvez sauter que la moitié de la hauteur avec élan. Dans tous les cas, chaque mètre parcouru en hauteur réduit d'autant votre déplacement. Dans certaines circonstances, votre MJ peut vous permettre de faire un test de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut que vous ne le pourriez normalement.

Vous pouvez tendre les bras au-dessus de vous jusqu'à la moitié de votre propre taille pendant le saut. Vous pouvez ainsi atteindre une hauteur égale à la hauteur du saut plus une fois et demi votre taille.

Jouer en se déplaçant

« *Qui passe devant ? Qu'avez-vous en main ?* » Dans ***Héros & Dragons***, ces petites questions ne sont absolument pas anodines. Le voyage fait partie inhérente du jeu, avec ses surprises et ses dangers. Embuscades et autres pièges vous attendent au détour du chemin. Voici plusieurs choses que vous devriez garder en tête et quelques petits conseils à destination de l'aventurier débutant.

Qui passe devant ?

Il est très probable que le MJ vous demande à plusieurs reprises d'établir un ordre de marche au sein de votre groupe. C'est très classique dans le cadre d'une exploration de souterrain ou d'un complexe de salles où le groupe traverse notamment de nombreux couloirs étroits. Cela lui permet en effet de savoir par exemple qui va marcher sur tel piège en premier, qui a une chance d'apercevoir le garde en premier, qui sera pris à revers par l'attaque surprise de l'assassin dans le dos du groupe.

Voici quelques conseils fondamentaux.

Tout d'abord, les personnages les plus vulnérables, les blessés et les classes de personnages qui possèdent le moins de points de vie – les magiciens, notamment – devraient toujours se trouver au milieu du groupe, protégés par des personnages plus résistants. En cas de mauvaises surprises, ils seront épargnés et ensuite, si un combat devait éclater, ils seront au bon endroit, c'est-à-dire derrière le front formé par les classes de personnages plus à l'aise au corps-à-corps.

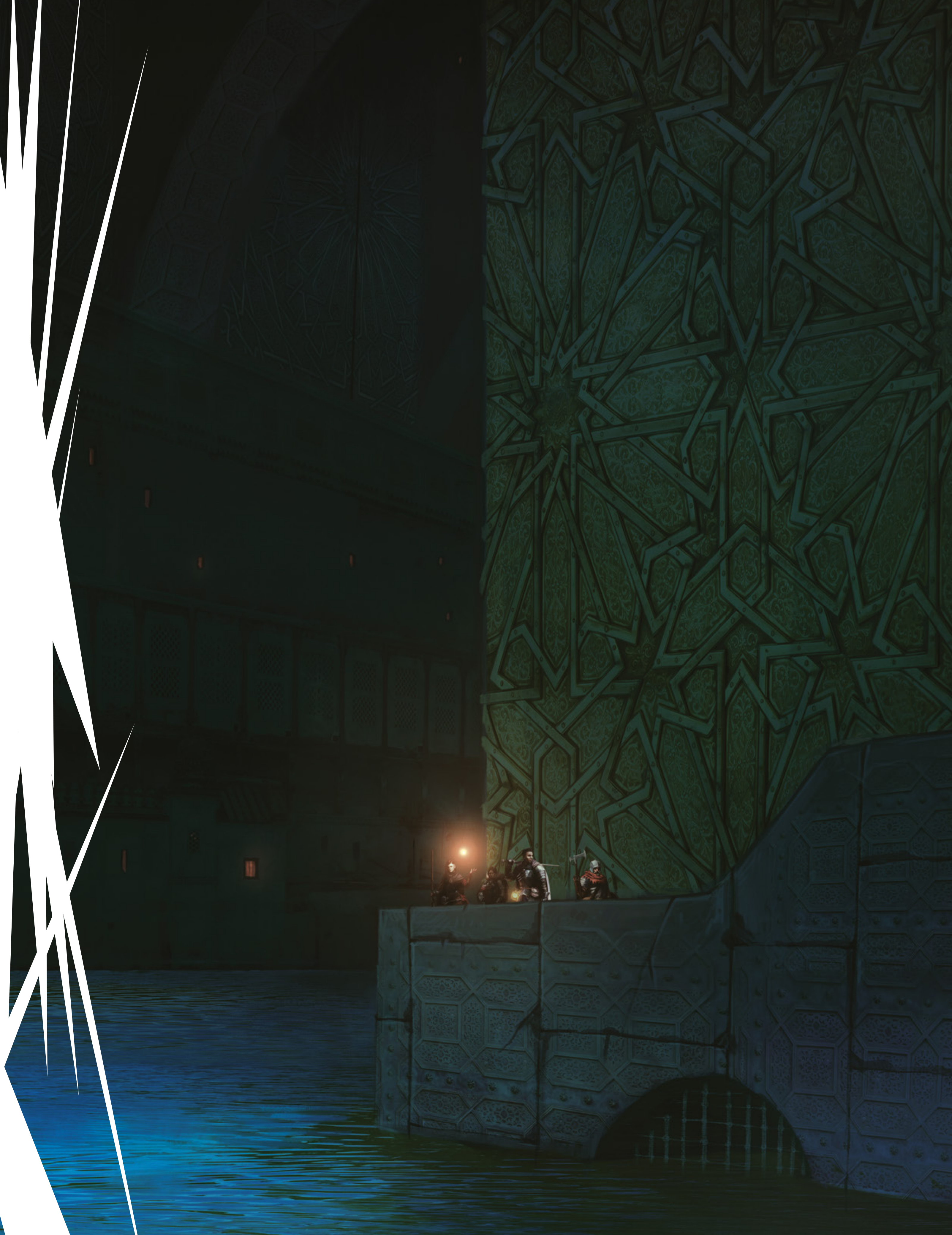
Il convient de choisir avec précaution le personnage qui ferme la marche. Un combattant ou un personnage robuste, un des personnages les moins blessés ou un personnage avec une bonne Sagesse ou une valeur élevée de Perception passive est un choix intéressant en cas d'attaque surprise sur l'arrière-garde.

Il convient de choisir avec une précaution encore plus grande qui passe devant. Selon la situation, là aussi, un personnage robuste capable d'encaisser les mauvais coups est un choix logique. Si le groupe possède un ou deux personnages particulièrement alertes, discrets et capables de repérer les pièges et les ennemis, cela peut être intéressant de les envoyer en éclaireurs. Les roublards et les moines font en général de bons éclaireurs et peuvent obtenir des résultats intéressants. Attention toutefois à ne pas partir trop loin devant, là où vos alliés ne pourront pas venir vous secourir en cas de problème. Le choix est toujours difficile.

Certains clameront qu'il ne faut « *jamais, au grand jamais* » se séparer. C'est une philosophie qui se tient. Mais vous pourriez trouver ce genre de pratique frustrante, en particulier si votre personnage est particulièrement discret et taillé pour ce genre de situation. D'autant que séparer ainsi le groupe permet parfois de réaliser de véritables exploits et de retourner des situations mal engagées en votre faveur.

Qu'avez-vous en main ?

Un MJ qui prépare une mauvaise surprise est parfaitement en droit de vous demander ce que votre personnage a en main. Votre personnage a-t-il son bouclier



en main, son épée est-elle dégainée ? Au cours d'une embuscade, ce genre de détails peut faire la différence entre la vie et la mort d'un personnage. Mais au moment d'éviter un piège, le même bouclier peut se révéler extrêmement gênant.

Que faites-vous ?

Lorsque votre groupe se déplace, votre personnage peut être sur ses gardes et faire partie de ceux missionnés pour détecter tout danger. Il est aussi possible qu'il soit absorbé par une tâche importante qui l'empêcherait de réagir rapidement. Dans ce dernier cas, vous avez tout intérêt à vous assurer que d'autres personnages se chargent de vous protéger. Enfin, il est aussi possible que votre personnage ne fasse rien de spécial. Il bénéficie alors de sa valeur passive de Sagesse (Perception), qui suffit bien souvent à détecter les dangers les plus évidents.

Dans un souterrain, la question de l'éclairage se pose bien évidemment. Qui voit dans le noir ou la pénombre ? Qui porte une source d'éclairage ? De même, un cartographe pourrait ainsi mettre sur parchemin la progression du groupe pour éviter de se perdre. Un autre pourrait suivre la piste d'un ennemi blessé ou tenter de s'orienter dans un dédale, ou même chercher de la nourriture en cours de route ?

Discret et attentif ou rapide ?

Nous l'avons vu au paragraphe précédent, la vitesse de déplacement implique plus ou moins de discrétion et d'attention à votre environnement. Rappelez-vous qu'en adoptant un rythme de déplacement lent, vous avez la possibilité de surprendre les créatures que vous pourriez rencontrer (voir les règles de surprise page 284 du chapitre 9, *Combattre*). Il s'agit d'un paramètre non négligeable. De plus, ce rythme de déplacement permet de ne souffrir d'aucun malus à la valeur passive de Sagesse (Perception), ce qui peut faciliter la détection des pièges, des objets, des passages secrets ou des rencontres à venir.

L'environnement

Par définition, l'aventure rime avec l'exploration d'endroits dangereux et mystérieux. Les règles présentées dans cette section traitent des principales manières dont les aventuriers interagissent avec leur environnement dans ce genre de situations très particulières.

Option : retenir sa respiration

Si retenir sa respiration en restant immobile ou en ayant une activité peu intense est relativement simple, faire de même dans la fureur d'un combat est totalement différent. Un personnage qui retient sa respiration subit un *désavantage* à tous ses tests de Force, Dextérité et Constitution ainsi qu'en attaque. Si l'activité du personnage est intense (*attaquer, se précipiter*), la durée pendant laquelle il peut retenir sa respiration est divisée par deux. Un personnage qui maintient un sort doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 (avec un *désavantage*) pour maintenir sa concentration à chaque round.



Chute

Pour un aventurier, la chute constitue un des risques les plus courants. Suite à une chute, une créature subit 1d6 dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. À moins qu'elle n'ait réussi à éviter de subir les dégâts occasionnés par la chute, la créature termine *à terre*.

Asphyxie

Une créature peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution, avec un minimum de 30 secondes.

Quand une créature n'a plus d'air ou qu'elle est en train d'étouffer, elle peut survivre un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (avec un minimum de 1 round). Au début du round suivant, son nombre de point de vie est réduit à 0 et elle agonise. Elle ne peut pas regagner de point de vie ou être stabilisée tant qu'elle ne peut pas respirer.

Par exemple, une créature avec une Constitution de 14 peut retenir sa respiration pendant 3 minutes. Si elle commence à suffoquer, elle a deux rounds pour trouver de l'air avant de tomber à 0 point de vie.

Vision et lumière

Les fondamentaux de la vie d'un aventurier (remarquer des dangers, trouver des objets cachés, frapper un ennemi en combat, lancer un sort contre une cible donnée, pour ne citer que quelques exemples) reposent sur la capacité d'un personnage à voir et percevoir son environnement. Les ténèbres et autres effets qui viennent amoindrir ce sens peuvent se révéler de sérieux handicaps et des dangers mortels.

Dans une zone donnée, la visibilité d'un personnage peut être réduite ou nulle. Dans une zone de **visibilité réduite**, comme une zone avec une lumière faible, ou envahie d'une brume légère ou de végétation luxuriante, les créatures subissent un *désavantage* sur les tests de Sagesse (Perception) liés à la vision.

Dans les zones de **visibilité nulle**, comme les ténèbres, un brouillard dense ou au milieu d'une végétation dense, le champ de vision d'un personnage est entièrement bloqué. On considère qu'il est alors sous l'effet de l'état *aveuglé* quand il tente de voir quelque chose dans une telle zone.

La présence ou l'absence de lumière dans un environnement a été classée en trois catégories d'illumination : la lumière vive, la lumière faible et les ténèbres.

Avec une **lumière vive**, la plupart des créatures voient normalement. Même quand le temps est couvert, la lumière est considérée comme vive, tout comme à la lumière des torches, des feux ou d'autres sources de lumières qui illuminent un périmètre donné.

La **lumière faible**, appelée aussi pénombre, est une zone de visibilité réduite. Une zone éclairée par une lumière faible se trouve généralement entre une zone de lumière vive, comme une torche, et les ténèbres alentours. La lumière de l'aube et du crépuscule est aussi considéré comme une lumière faible, de même que la lumière dégagée par une pleine lune particulièrement brillante.

Les **ténèbres** sont une zone de visibilité nulle. Les personnages se retrouvent dans les ténèbres quand ils sont à l'extérieur en pleine nuit (y compris la majorité des nuits éclairées par la lune), quand ils arpentent les confins d'un souterrain ou d'une salle sans source de lumière, ou encore quand ils se trouvent dans une zone de ténèbres magiques.

Vision aveugle

Une créature dotée du trait vision aveugle est capable de percevoir son environnement dans un périmètre donné sans avoir besoin de faire appel à sa vision. Des créatures dépourvues d'yeux comme les vases, des créatures dotées d'écholocation ou de sens particulièrement aiguisés, comme les chauves-souris et les vrais dragons, possèdent cette capacité.

Vision dans le noir

Dans ***Héros & Dragons***, de nombreuses créatures ont la capacité de voir dans le noir, et plus particulièrement celles qui vivent sous terre. Une créature dotée du trait vision dans le noir peut, dans un périmètre donné, voir dans les ténèbres comme s'il s'agissait d'une zone faiblement éclairée. Les zones de ténèbres ne sont donc pour elles que des zones de visibilité réduite. Néanmoins, ces créatures ne peuvent pas distinguer les couleurs dans les ténèbres, mais seulement des nuances de gris.

Vision parfaite

Une créature dotée de vision parfaite peut, dans un périmètre donné, voir parfaitement dans les ténèbres et les ténèbres magiques, voir les créatures et les objets *invisibles*, automatiquement détecter les illusions visuelles et réussir son jet de sauvegarde contre celles-ci, percevoir la forme originale d'un métamorphe ou d'une créature transformée par magie et voir dans le plan éthéré.

Eau et nourriture

Les personnages privés d'eau ou de nourriture subissent les effets de l'épuisement. Une créature ne peut sortir de l'état d'épuisement causé par le manque de nourriture ou d'eau que si elle mange et boit en quantité suffisante.



Nourriture

Un personnage a besoin de 500 grammes de nourriture par jour. Il peut faire durer ses réserves de nourriture plus longtemps en ne mangeant que des demi-rations. Manger 250 grammes de nourriture par jour revient à passer une demi-journée sans manger.

Un personnage peut jeûner pendant un nombre de jour égal à 3 + son modificateur de Constitution (avec un minimum de 1). Au-delà de cette limite, le personnage gagne un niveau d'épuisement à la fin de chaque nouvelle journée passée à jeûner.

Il suffit de manger normalement un jour pour remettre le compteur de journées de jeûne à zéro.

Eau

Un personnage a besoin de boire 3 litres d'eau par jour, ou 6 litres par temps chaud. Un personnage qui ne boit que la moitié de cette quantité doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou gagner un niveau d'épuisement à la fin de la journée. Si le personnage ne peut pas accéder à la quantité d'eau requise, il subit automatiquement un niveau d'épuisement à la fin de la journée.

Si le personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, il gagne deux niveaux d'épuisement au lieu d'un seul.

Interaction avec des objets

De façon générale, il est assez simple de gérer l'interaction d'un personnage avec des objets dans le cadre du jeu. Le joueur prévient le MJ que son personnage fait quelque chose, comme actionner un levier, et le MJ lui indique s'il se passe quelque chose et, si oui, ce qu'il se passe.

Par exemple, un personnage peut décider d'actionner le loquet d'une porte, qui peut alors déclencher autre chose. Un piège, par exemple : une hache s'abat du plafond, de l'eau inonde la pièce, etc. Si le loquet est bloqué par la rouille, le personnage a besoin d'appliquer assez de force pour le faire bouger. Dans ce cas, le MJ peut lui demander de faire un test de Force pour voir si le personnage a la force nécessaire pour actionner le loquet. Le MJ détermine le DD de ce test en fonction de la difficulté de l'action.

Les personnages peuvent également utiliser leurs armes et leurs sorts pour endommager des objets. Les objets sont immunisés aux dégâts de poison et aux dégâts psychiques, mais ils sont sensibles aux attaques physiques et magiques de la même manière que les autres créatures. Le MJ fixe ainsi la classe d'armure et le nombre de points de vie d'un objet et décide si certains objets possèdent une résistance ou une immunité qui les protège de certaines attaques (il peut être difficile de trancher une corde avec une massue, par exemple). Les objets échouent automatiquement à tous leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité et ils sont immunisés aux effets qui impliquent d'autres types de sauvegardes. Quand un objet est réduit à 0 point de vie, il se brise.

Un personnage peut aussi faire un test de Force pour tenter de briser un objet. C'est au MJ de déterminer le DD d'un tel test.

Interactions sociales

Parcourir des souterrains oubliés depuis des siècles, ouvrir des portes piégées, tuer des monstres effrayants, amasser des trésors fabuleux constituent des plaisirs fondamentaux de ***Héros & Dragons***. Mais le jeu ne se limite pas à ces éléments que l'on peut retrouver par ailleurs dans d'autres types de jeux. Une des grandes richesses du jeu de rôle tient aux interactions entre vos personnages et l'univers de jeu, en particulier les personnages non-joueurs (les PNJ).

Rien n'est écrit dans le jeu que vous tenez entre les mains. Rien n'est programmé. Votre groupe arrive finalement dans la salle du trône du roi des hommes-lézards. Vous pouvez tout à fait engager un combat sans merci, mais vous pouvez également choisir de parlementer avec le monarque. Lui expliquer que son plus fidèle conseiller est à la solde d'un clan rival, qu'il l'a trahi, qu'il a alimenté les tensions avec le royaume voisin. Vous pourriez pourquoi pas lui présenter les preuves récoltées tout au long de l'aventure. Si vous vous montrez suffisamment convaincant, si votre personnage a le charisme nécessaire, peut être pourrez-vous éviter un bain de sang ?

Autre exemple, qui vous dit que la troupe de gobelours qui occupe les souterrains d'une vieille ruine à la solde des bandits sont satisfaits de ce que leur propose leur employeur ? Est-il possible de les acheter ? Sont-ils tous soudés derrière leur chef ? Est-il possible d'en débaucher un petit groupe qui laissera vos personnages tranquilles ? Tant que vous n'essayerez pas de parler avec les créatures intelligentes que vous croiserez, impossible de savoir si la discussion peut résoudre une situation ou désamorcer un conflit.

L'attitude d'un PNJ envers votre personnage peut être schématisée ainsi : amicale, indifférente ou hostile. Il est bien évidemment plus facile d'obtenir quelque chose de la part d'une créature amicale que si son attitude est hostile.

Dans ***Héros & Dragons***, les interactions sociales peuvent se régler de bien des manières : par l'interprétation du personnage ou en effectuant un ou plusieurs tests de caractéristique, par exemple. Mais il est tout à fait possible de mêler les deux approches au sein d'une troisième voie.

Interprétation

L'interprétation de votre personnage passe à la fois par l'interprétation de sa personnalité et par la cohérence des choix que vous ferez pour lui. C'est vous qui déterminez ce que dit et fait votre personnage, mais cela nécessite de vous mettre le plus possible à sa place. En jeu de rôle, le personnage n'est pas un pion ou une marionnette que vous déplacez ou faites agir n'importe comment. Le jeu sera d'autant plus intéressant que vous essayerez d'agir avec cohérence et en tenant compte des valeurs définies au départ pour votre personnage.

Ainsi, l'interprétation touche tous les aspects du jeu : le comportement en combat de votre personnage, notamment, devrait toujours avoir un rapport avec sa personnalité : est-ce qu'il est courageux ? Est-il prêt à prendre un risque pour un autre personnage ? Est-ce qu'il fuit ? Est-ce qu'il commence à ramasser les trésors alors que ses compagnons sont encore en danger ?

Les interactions sociales restent le moment où la personnalité d'un PJ est particulièrement mise en avant. C'est donc le moment privilégié pour l'interprétation. Comment interpréter au mieux votre personnage ? Il existe deux grandes façons de faire, et aucune n'est la meilleure. Adaptez simplement celle qui convient à votre table de jeu, sans hésiter à mêler les deux approches.

Décrire

Il est possible d'interpréter votre personnage en décrivant au mieux ses actions, son attitude et même ses émotions. Il est nécessaire d'insister sur les intentions du PJ. C'est à vous de faire apparaître, par votre description, une image mentale commune dans l'esprit du MJ et des autres joueurs. Vous décrivez ce qu'il fait, comment il le fait, en parlant à la troisième personne du singulier. Un exemple est plus parlant.

Christophe joue Enel, un guerrier demi-elfe. Enel n'a jamais connu son père elfe. Sa mère a succombé seule et dans une grande misère à une maladie alors qu'il était encore très jeune. Enel en garde depuis un grand ressentiment contre les elfes, qu'il estime être des créatures inconséquentes et fuyant leurs responsabilités. Il fait d'ailleurs tout pour cacher sa part elfique. Un soir, dans une auberge, une elfe vient s'asseoir à sa table, le reconnaît en tant que demi-elfe et tente poliment d'engager la conversation.

Christophe dit alors : « *Enel se lève brusquement, lâche une réponse agressive à l'elfe, prend sa chope et s'en va de façon théâtrale en lâchant bruyamment quelques commentaires racistes.* » Dans cet exemple, Christophe marque bien le ressentiment fort d'Enel envers les elfes et tout le monde autour de la table a saisi l'attitude et les sentiments de son PJ. La description et votre prise de parole n'ont pas besoin d'être trop longues ni trop précises. L'important est de faire passer l'idée principale que vous aviez en tête et de faire comprendre aux autres ce qui anime votre personnage.

Incarner

Il existe une autre façon d'interpréter votre personnage. À la façon d'un acteur de théâtre, vous parlez à la première personne. Vous n'expliquez plus ce que fait ou dit votre personnage, vous le dites vous-mêmes et vous tentez de montrer à la table les émotions ressenties par votre personnage au cours des interactions sociales.

Certains joueurs aiment « *rentrer* » dans leur personnage en modifiant leur voix ou leur façon de parler, en prenant un accent rocailleux et en roulant les « *r* », par exemple, pour incarner un nain ou en prenant un accent un peu aristocratique, pointu et précieux pour parler comme une princesse elfe. D'autres aiment mobiliser aussi leur langage corporel. Se tenir bien droit à la table ou avachi, parler avec les mains, pencher la tête, avancer le menton, loucher sont autant d'exemples qui peuvent permettre de jouer le personnage. Enfin, un ou deux accessoires bien choisis (un chapeau, un collier, un foulard) peuvent également offrir un support pour l'incarnation de votre personnage.

Dans cette approche, la scène du paragraphe précédent décrivant Christophe en train de jouer Enel le demi-elfe pourrait donner la réplique suivante :

Christophe fronce les sourcils et, prenant une voix virile et agressive qui permet à Enel de masquer son ascendance elfique, dit : « *Je ne suis pas ce genre d'homme, tentatrice aux grandes oreilles !* » [Christophe reprend sa voix normale et continue] Je prends ma chope, je me lève brusquement et je me retourne vers le patron en disant bien fort [Christophe reprend la voix d'Enel] : « *Je croyais que tu avais interdit le racolage chez toi ? Tu fais des exceptions pour ces traînées d'elfes ?* »

Conséquences

Quelle que soit la façon dont votre groupe conçoit l'interprétation, ces moments de jeu peuvent avoir un impact fort sur le déroulement d'un scénario. Selon la façon d'agir, de parler et de se comporter des PJ lors des interactions sociales, le MJ fait réagir ses PNJ en conséquence. Et il faut savoir que les PNJ possèdent leur propre personnalité, des qualités, des défauts, des aspirations, des peurs, des objectifs. À vous d'écouter le MJ, d'être attentif à ce qu'il vous propose, à la façon dont les PNJ réagissent pour tenter de faire avancer l'histoire dans le sens voulu par votre personnage.

Par exemple, un PNJ guerrier demi-orc très fier ne cédera pas à la menace mais sera peut être sensible à la flatterie. À vous de trouver le bon registre, le bon levier pour obtenir ce que vous voulez pour votre personnage. Mais il faut être conscient que si cela fonctionne à votre avantage quand vous êtes perspicace, cela peut aussi attirer des ennuis à votre personnage dans le cas contraire. Manquer de respect à une figure influente à la cour du roi retardera sans doute de plusieurs jours votre entrevue avec le monarque.

Et les caractéristiques dans tout ça ?

Quand votre personnage veut enfoncer une porte, votre MJ vous demande un test de Force, point barre. Pourquoi, au cours des interactions sociales, on ne vous demanderait pas simplement un test de Charisme ou de

la compétence pertinente selon la situation (Intimidation ou Persuasion, par exemple) ?

Tout d'abord, il y a une grande richesse et beaucoup d'amusement à tirer des interactions sociales telles qu'elles ont été décrites dans les paragraphes précédents. Toutefois, ces pratiques ne plaisent pas à toutes les tables, et on peut toujours régler ces interactions d'un test dont le résultat est interprété par le MJ. D'autres fonctionnent systématiquement sans jet de dé et laissent l'interprétation décider du résultat.

Toutefois, les deux approches peuvent se combiner. Votre MJ écoute d'abord ce que vos personnages ont à dire, comment ils veulent le dire, à qui et dans quel contexte. Il peut alors ajuster l'attitude de ses PNJ envers eux.

Dans un deuxième temps, il vous demande alors d'effectuer un test de Charisme, car il considère qu'en dépit de votre « *performance* », bonne ou mauvaise, ce sont les aptitudes du personnage qui priment. Le MJ peut vous attribuer un bonus ou un malus au jet de dé, faire que votre personnage bénéficie d'un *avantage* ou subisse un *désavantage* selon votre prestation et la situation.

De même, le MJ peut demander un test de compétence plus précis (Intimidation ou Supercherie, par exemple) selon la tournure des événements et vos éventuels choix d'interprétation. Même si la tentation est grande de chercher à optimiser ce type de tests à la faveur des valeurs de vos personnages, n'oubliez pas leurs objectifs et leurs caractères. Et puis, cela peut être l'occasion de scènes d'anthologie lorsqu'un personnage réussit une tentative *a priori* inaccessible.

Entre les aventures

Entre deux expéditions dans des donjons et deux combats contre des forces anciennes et maléfiques, les aventuriers ont besoin de temps pour se reposer, récupérer et se préparer en vue de leur prochaine mission. De nombreux héros mettent également ce temps à profit pour faire d'autres choses, comme fabriquer des armes et des armures, entreprendre des recherches ou dépenser leur or difficilement acquis.

Dans certains cas, le temps passe et rien n'est vraiment digne d'être relaté. Au début d'une nouvelle aventure, le MJ peut simplement déclarer qu'un certain temps s'est écoulé et vous permet alors de décrire comment votre personnage s'est occupé. Mais le MJ peut aussi décider de faire prendre en compte le temps qui s'est écoulé pour suivre le déroulé d'événements qui peuvent se produire, sans que vous en soyez conscient.

Vendre son butin

Vous ne manquez pas d'opportunités de trouver des trésors, de l'équipement, des armes, des armures et bien plus dans les donjons que vous explorez. Vous pouvez normalement vendre votre butin et vos babioles quand vous rejoignez une ville ou un autre type de communauté, dans la mesure où vous trouvez des marchands intéressés par ce que vous vendez.

Armes, armures et autre équipement. En règle générale, les armes, armures et autres pièces d'équipements qui ne sont pas endommagées se revendent à la moitié de leur prix dans un marché. Les armes et les armures utilisées par les monstres sont rarement en assez bon état pour être revendues.

Gemmes, bijoux et œuvres d'art. Ces objets peuvent être vendus à leur valeur réelle sur le marché et il est possible de les échanger contre de l'argent ou de les utiliser comme monnaie d'échange dans le cadre d'une transaction. S'il s'agit d'un objet d'une valeur exceptionnelle, le MJ peut vous demander de trouver un acheteur dans une grande ville ou au moins une communauté de taille importante.

Objets magiques. Revendre des objets magiques est problématique. S'il est assez facile de trouver quelqu'un disposé à acheter une potion ou un parchemin, d'autres objets ne sont à la portée que des nobles les plus riches. C'est aussi pourquoi, à part quelques objets magiques courants, vous ne trouverez que rarement des objets magiques ou des sorts à vendre. La magie a une valeur bien supérieure à l'or et devrait toujours être considérée ainsi.

Troc. Dans les régions reculées, la base du commerce est souvent le troc. Tout comme les gemmes et les œuvres d'art, les marchandises courantes (comme des lingots de fer, des sacs de sel, du bétail, etc.), conservent leur pleine valeur sur le marché et peuvent être utilisées comme monnaie d'échange.

Le train de vie

Quand ils ne s'aventurent pas dans les profondeurs de la terre, explorent des ruines à la recherche de trésors oubliés ou font barrage aux forces des ténèbres, les héros doivent affronter des réalités plus terre-à-terre. Même dans ***Héros & Dragons***, tout le monde doit tenir compte de besoins primaires, comme s'abriter, se nourrir, trouver de quoi se vêtir. Et ces choses-là coûtent de l'argent. Cela dit, certains trains de vie sont plus opulents que d'autres.

Adopter un mode de vie n'a pas en soi énormément d'influence sur votre personnalité ; en revanche, cet élément peut affecter la manière dont les individus et les groupes interagissent avec vous. Par exemple, si vous menez un train de vie aristocratique, vous aurez plus de facilité à avoir une influence sur les nobles de la ville que si vous vivez dans la pauvreté la plus crasse.

Entre deux aventures, vous choisissez un style de vie particulier pour votre personnage et devez dépenser l'argent nécessaire pour mener ce train de vie.

Coût de la vie

Un train de vie permet d'avoir une idée simple de ce qu'il vous en coûte de vivre dans un monde fantastique. Un train de vie prend en compte le logement, la nourriture et les boissons, et tous vos besoins essentiels. Dans ces dépenses se trouve aussi le coût de l'entretien de votre équipement afin que vous soyez toujours prêt à repartir à l'aventure.

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (à vous de choisir), vous choisissez un train de vie dans le tableau des trains de vie et payez le coût indiqué. Les prix indiqués correspondant au coût de la vie pour une journée, donc pour calculer le coût de votre train de vie pour un mois, vous devez multiplier le prix indiqué par trente. Votre train de vie peut changer d'une période à l'autre en fonction de vos fonds, ou vous pouvez choisir de mener un même train de vie tout au long de la carrière de votre personnage.

Votre train de vie n'est pas sans conséquence. Maintenir un train de vie élevé peut vous permettre d'entrer en contact avec des gens riches et puissants, mais il risque aussi d'attirer des voleurs. Et si vivre plus chichement peut vous permettre d'éviter d'attirer l'attention des criminels, vous aurez aussi bien moins de chance de nouer des liens avec les puissants.

Trains de vie

Train de vie	Coût quotidien
mendiant	–
misérable	1 pa
pauvre	2 pa
modeste	1 po
confortable	2 po
riche	4 po
aristocratique	10 po minimum

Mendiant. Vous vivez dans des conditions inhumaines. Sans maison, vous vous abritez où vous pouvez, vous glissant discrètement dans des granges ou vous blottissant dans de vieilles caisses. Vous dépendez des bonnes grâces des gens mieux lotis que vous. De plus, la vie de mendiant regorge de dangers. Vous évoluez en effet dans un univers de violence, de maladie et de faim. D'autres mendiants convoitent votre armure, vos armes et votre équipement d'aventurier, qui représentent une fortune à leurs yeux. Vous n'êtes pas digne de l'attention de la plupart des gens.

Misérable. Vous vivez dans une étable qui prend l'eau, une hutte au sol en terre battue juste à l'entrée de la ville, ou vous louez une chambre infestée par la vermine dans un des pires quartiers de la ville. Si vous avez de quoi vous protéger des éléments, vous évoluez dans un environnement où le désespoir et la violence, les maladies, la faim et le malheur sont monnaie courante. Vous passez généralement inaperçu, mais vous n'êtes pas protégé par beaucoup de lois. La plupart des gens qui mènent ce train de vie ont connu quelque terrible revers. Certains sont dérangés, d'autres sont des exilés ou simplement malades.

Pauvre. Un train de vie pauvre signifie que vous devez vous passer des conforts que vous pouvez généralement trouver dans une communauté stable. Vous vous contentez de nourriture et d'un logement simples, de vêtements usés jusqu'à la corde et d'un avenir imprévisible. Une expérience supportable, même si elle est probablement désagréable. Vous logez peut être dans une chambre d'un asile de nuit ou dans une chambre commune au-dessus d'une taverne. Vous êtes protégé par quelques lois, mais vous devez toujours faire face à la violence, au crime et à la maladie. Les gens qui mènent cette vie sont généralement des ouvriers non qualifiés, des vendeurs de fruits et légumes, des colporteurs, des voleurs, des mercenaires, et d'autres personnes qui exercent des professions peu recommandables.

Modeste. Un train de vie modeste vous permet d'éviter de vous retrouver dans les bas quartiers et de vous assurer un équipement en bon état. Vous vivez dans la vieille ville, louez une chambre dans une pension, une auberge ou un temple. Vous ne souffrez pas de la faim ou de la soif et, si votre mode de vie reste simple, vous évoluez au moins dans un environnement propre. Les gens qui mènent cette vie sont généralement des soldats qui ont une famille, des ouvriers, des étudiants, des ecclésiastiques, des magiciens errants, etc.

Confortable. Si vous choisissez ce train de vie, cela signifie que vous pouvez vous permettre facilement de meilleurs habits et d'entretenir votre équipement. Vous vivez dans une petite maison dans un quartier de classe moyenne ou dans une chambre privée louée dans une bonne auberge. Vous fréquentez des marchands, des artisans compétents et des officiers militaires.

Riche. Choisir ce mode de vie équivaut à mener une vie de luxe, même si vous n'avez pas le statut social associé aux fortunes de la vieille noblesse ou de la royauté. Vous menez une vie comparable à celle d'un marchand prospère, d'un fonctionnaire qui a les faveurs de la royauté ou du propriétaire de plusieurs échoppes. Vous vivez dans un logement fort respectable, généralement une grande maison dans un quartier en vogue ou une suite confortable dans une bonne auberge. Vous employez sûrement les services de quelques serviteurs.

Aristocratique. Vous menez une vie d'abondance et de confort. Vous évoluez dans des cercles peuplés

Autosuffisance

Les dépenses et les trains de vie décrits dans cette section ont été pensés en partant du principe que vous passez votre temps en ville entre deux aventures et profitez des ressources que vous pouvez vous payer : acheter de la nourriture, louer un logement, payer un artisan pour affûter votre épée et réparer votre armure, et ainsi de suite. Certains personnages préfèrent cependant passer leur temps loin de la civilisation et se débrouiller dans la nature en vivant de chasse et de cueillette et en réparant eux-mêmes leur équipement.

Vous pouvez mener un tel train de vie sans rien dépenser, mais cela vous prend beaucoup de temps. Si vous passez ainsi votre temps entre deux aventures sans exercer de profession, vous pouvez gagner de quoi mener un train de vie pauvre. Maîtriser la compétence Survie peut vous permettre de vivre l'équivalent d'une vie confortable.

par les personnes les plus influentes de la communauté. Vous habitez dans un logis princier, peut-être une maison en ville dans un quartier cossu ou dans un appartement de la meilleure auberge de la ville. Vous dînez dans les meilleurs restaurants, vous vous êtes attaché les services du dernier tailleur à la mode et vos serviteurs répondent à vos moindres désirs. Vous êtes invités aux événements mondains organisés par les riches et les puissants et vous passez vos soirées en compagnie de politiciens, de responsables de guildes, de grands prêtres et d'aristocrates. Vous faites cependant face à des tentatives d'escroquerie et de trahison de grande envergure. Plus vous êtes riche, plus grandes sont vos chances de vous retrouver mêlé à une intrigue politique en tant que pion ou que participant.

Moments de répit

Entre deux aventures, le MJ peut vous demander comment s'occupe votre personnage. Les moments de répit ont une durée variable, mais chaque activité que vous entreprenez durant une de ces périodes se compte en jours et doit être menée à son terme si vous voulez en tirer un quelconque bénéfice. Pour qu'une journée soit prise en compte, vous devez y consacrer au moins 8 heures par jour. Ces journées n'ont pas besoin d'être consécutives. Si vous avez devant vous plus que le minimum de temps requis, vous pouvez continuer la même activité ou en commencer une autre.

Pendant un moment de répit, il est tout à fait possible d'entreprendre une activité autre que celles présentées ci-dessous. Si c'est le cas, discutez-en avec votre MJ.

Artisanat

Votre PJ peut fabriquer des objets non-magiques, y compris de l'équipement d'exploration et des œuvres d'art. Pour cela, il doit maîtriser les outils correspondants aux objets que vous voulez fabriquer (généralement, des outils d'artisan). Vous pouvez également avoir besoin de matériaux spéciaux ou d'accéder à un lieu particulier. Par exemple, si votre personnage maîtrise les outils de forgeron, il doit avoir accès à une forge pour fabriquer un fer de hache ou une armure.

Chaque jour de répit que vous consacrez à la fabrication d'objets vous permet de créer un ou plusieurs objets d'une valeur totale de 5 po. Si vous voulez fabriquer un objet dont la valeur marchande dépasse 5 po, vous avancez dans sa réalisation par tranche de 5 po par jour jusqu'à atteindre l'équivalent de la valeur marchande de l'objet. Par exemple, un harnois (valeur marchande 1 500 po) demande 300 jours de travail si votre PJ y travaille seul.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour construire un unique objet, dans la mesure où chaque personnage qui participe à cet effort maîtrise les outils adéquats et que tous les personnages travaillent dans un même lieu. Chaque personnage contribue à hauteur de 5 po par jour passé à la fabrication de l'objet. Par exemple, trois personnages maîtrisant tous les outils appropriés et travaillant dans un même lieu peuvent fabriquer un harnois en 100 jours.

De plus, pour chaque objet, les matériaux de construction vous coûtent la moitié de sa valeur marchande finale. Par exemple, fabriquer une hache d'armes d'une valeur de 10 po implique de dépenser 5 po en matériaux nécessaires à sa construction avant de débuter la fabrication.

Pendant qu'un personnage est occupé à fabriquer des objets, il peut adopter un train de vie modeste sans avoir à payer le prix normal de 1 po par jour, ou un train de vie confortable à la moitié du coût habituel.

Exercer une profession

Entre deux scénarios, votre personnage peut travailler. Cela concerne sans doute plutôt les personnages de bas niveau. Cela permet de maintenir un train de vie modeste sans avoir à payer 1 po par jour. Vous ne bénéficiez de ce traitement de faveur que tant que votre PJ travaille.

Si votre personnage est membre d'une organisation qui peut lui fournir un emploi, comme un temple ou une guilde de voleurs, le PJ gagne assez pour assurer un train de vie confortable plutôt que modeste.

Si votre PJ maîtrise la compétence Représentation et qu'il la met à profit pendant ses périodes de relâche, il gagne assez d'argent pour mener un train de vie riche.

Récupérer

Un PJ peut mettre à profit une période de répit entre deux aventures pour se remettre d'une blessure handicapante, d'une maladie ou d'un empoisonnement.

Après trois jours de repos, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. S'il est réussi, vous pouvez choisir l'un des bénéfices suivants :

- Annulez un effet qui vous empêche de regagner des points de vie.
- Pendant les prochaines 24 heures, vous bénéficiez d'un *avantage* pour tous les jets de sauvegarde contre une maladie ou un poison dont vous subissez actuellement les effets

Mener des recherches

Le temps libre entre deux scénarios est l'occasion rêvée pour mener des recherches, pour en apprendre plus sur certains mystères que vous avez soulevés lors d'une aventure. C'est particulièrement pertinent si vous jouez en campagne, c'est-à-dire une succession de scénarios qui s'enchaînent pour raconter la même histoire. Mener des recherches peut se faire de différentes façons : consulter des livres poussiéreux et de fragiles parchemins dans une bibliothèque, consulter un oracle ou un spécialiste, mais aussi offrir des boissons afin de délier les langues et d'apprendre les dernières rumeurs et les potins du lieu où vous vous trouvez.

Quand vous entamez vos recherches, le MJ détermine si vous pouvez trouver l'information qui vous intéresse, combien de temps cela vous prendra et si vos recherches sont soumises à certaines conditions (comme trouver un individu, un livre ou un lieu spécifique). Le MJ peut aussi vous demander de faire un test de caractéristique ou un test plus spécifique, comme un test d'Intelligence (Investigation) pour trouver les indices qui mettent votre PJ sur la bonne voie, ou un test de Charisme (Persuasion) pour vous assurer l'aide de quelqu'un. Une fois que ces conditions ont été remplies, votre PJ déniche l'information, si celle-ci est disponible.

Pour chaque jour passé en recherches, vous devez dépenser 1 po pour couvrir les dépenses de cette entreprise. Cette somme s'ajoute au coût normal de votre train de vie.

Se former

Votre personnage peut utiliser le temps libre entre deux aventures pour apprendre une nouvelle langue ou apprendre à maîtriser de nouveaux outils. Votre MJ peut vous donner des options additionnelles d'entraînement.

Avant tout, votre personnage doit trouver quelqu'un qui accepte de l'instruire. Le MJ détermine combien de temps cela prend et si cela nécessite de faire un ou plusieurs tests de caractéristique.

Votre formation dure 250 jours et vous coûte 1 po par jour. Après avoir passé le temps requis et payé votre dû, vous connaissez une nouvelle langue ou avez gagné la maîtrise d'un nouvel outil.





9 : COMBATTRE



Le chant de l'acier contre l'acier. Le poitrail du dragon noir qui se gonfle, sa gueule terrible qui s'ouvre et son cou qui s'allonge alors que le grand ver s'apprête à vomir son souffle de mort sur les héros. Le cavalier qui abaisse la visière de son heaume avant de charger l'ogre de sa grande lance de cavalerie. La magicienne, blessée, qui prépare son sort le plus puissant pour abattre les derniers morts-vivants alors que ses compagnons sont déjà tombés. L'assassin, tapi dans les ténèbres, qui dégaine sa dague enduite de poison…

Héros & Dragons est un jeu où l'affrontement physique tient une place très importante. Chaque personnage possède des capacités pour exister en combat, que ce soit à la pointe de l'épée, par la puissance de sa magie ou la force de ses poings. La tension générée par ces phases de jeu, l'excitation, le suspense, la tactique constituent des éléments fondamentaux du plaisir et de l'amusement que procure ce jeu de rôle.

Ce chapitre détaille les règles qui permettent aux héros et à leurs adversaires d'engager des combats, dans toutes les situations imaginables. Il s'adresse aux joueurs et le « *vous* » employé correspond au joueur, mais parfois aussi au personnage ou à la créature que le joueur contrôle au cours du combat. Dans un combat, gérer les monstres et les adversaires du groupe de héros est la responsabilité du MJ.

Les étapes du combat

1. Surprise. Le MJ détermine si l'une des créatures qui prend part au combat est *surprise*.

2. Positionnement. Le MJ décide d'où tous les personnages et les monstres se trouvent. En fonction de la position des aventuriers (leur ordre de marche ou les positions où ils ont indiqué se trouver dans une pièce ou un autre lieu), le MJ détermine où se trouvent leurs adversaires, à quelle distance et dans quelle direction. Jouer à l'aide d'une représentation visuelle de la scène sur la table de jeu (à l'aide d'un tableau blanc, marqueurs, figurines ou autres) facilite grandement cette phase.

3. Initiative. Toutes les créatures qui participent au combat lancent un dé d'initiative afin de déterminer dans quel ordre les combattants vont agir.

4. Chacun son tour. Chaque créature qui participe à la bataille agit à son tour, en fonction de l'ordre déterminé par les jets d'initiative.

5. Nouveau round. Quand toutes les créatures qui participent au combat ont agi, le round prend fin. Répétez alors la quatrième étape jusqu'à la fin du combat.



Ordre de combat

Un combat typique est la rencontre brutale de deux camps qui s'opposent. Un tourbillon de violence constitué de coups, de feintes, de parades, de sorts qui fusent entre des adversaires toujours en mouvement. Dans le cadre du jeu, le chaos du combat est organisé en un cycle de rounds et de tours. Un **round** est une période de 6 secondes dans le monde du jeu. Pendant un round, chaque créature qui participe au combat se voit attribuer un **tour**. L'ordre des tours de toutes les créatures présentes est déterminé au début du combat par les jets d'initiative. Une fois que chaque créature a agi lors de son tour, si aucun des camps n'a vaincu l'autre et si aucun des camps ne souhaite rompre l'affrontement, le combat continue pendant un nouveau round.

Surprise

Les héros rampent sans un bruit dans les hautes herbes. Ils ont mis de la graisse sur leurs visages et sur leurs lames. Les guerriers ont laissé leurs amures de métal non loin de là. La nuit est parfaitement noire. Tout proches, les esclavagistes fêtent le butin de la journée autour d'un feu de camp. Ils n'ont aucune conscience du danger qui les guette… L'assassin, qui a bu une potion d'invisibilité, se place juste à côté du clerc et tire sa dague. Aucun héros ne l'a senti passer… Dans chacune de ces situations, l'un des deux partis est *surpris* par l'autre.

Le MJ détermine qui est susceptible d'être pris par surprise. Si aucun des deux camps ne cherche à être discret, ils se remarquent automatiquement. Sinon, le MJ compare les résultats des tests de Dextérité (Discrétion) de toutes les créatures qui se cachent avec la valeur passive de Sagesse (Perception) de toutes les créatures qui appartiennent à l'autre camp. Tout personnage ou monstre qui ne remarque pas une menace est *surpris* au début de la rencontre.

Si vous êtes *surpris*, vous ne pouvez pas bouger ou accomplir d'action lors de votre premier tour de combat, et vous ne pouvez pas non plus réagir jusqu'à la fin de ce tour. Il est possible qu'un seul membre d'un groupe soit *surpris* et pas les autres.

Initiative

L'initiative permet de déterminer l'ordre des tours pendant un combat. Au début du combat, chaque par-

ticipant fait un test de Dextérité afin de déterminer son rang dans l'ordre d'initiative. Le MJ lance un seul dé pour un groupe de créatures identiques, de sorte que tous les membres de ce groupe agissent en même temps.

Le MJ classe les combattants par ordre de Dextérité, en commençant par celui qui a eu le résultat le plus élevé à son test de Dextérité et en terminant par celui dont le résultat était le moins élevé. C'est dans cet ordre, appelé ordre d'initiative, que les combattants agiront à chaque round. L'ordre d'initiative reste le même d'un round à l'autre.

En cas d'égalité, s'il s'agit de créatures contrôlées par le MJ, ce dernier choisit quelle créature agira avant l'autre. Si l'égalité concerne les héros, c'est aux joueurs de décider quel personnage agira le premier. Si un monstre et le personnage d'un joueur se trouvent à égalité, le MJ peut décider de l'ordre. Le MJ peut aussi décider que les personnages et monstres à égalité résolvent la situation par un nouveau jet de d20, auquel cas la créature qui a le résultat le plus haut agira avant l'autre.

Votre tour

Pendant votre tour, vous pouvez **vous déplacer** d'une distance égale à votre vitesse et **accomplir une action**. C'est à vous de décider si vous voulez d'abord vous déplacer ou d'abord agir. Votre vitesse – parfois appelée aussi vitesse de déplacement – est indiquée sur votre feuille de personnage.

Les actions les plus courantes que vous pouvez accomplir sont décrites dans la section *Actions de combat,* plus loin dans ce chapitre. Certaines aptitudes de classes ou d'autres capacités vous donnent un choix d'actions plus important.

La section *Déplacement et position* vous explique les règles de déplacement.

Vous pouvez décider de ne pas vous déplacer, ne pas agir, ou même de ne rien faire pendant votre tour. Si vous ne savez pas quoi faire pendant votre tour, vous pouvez envisager de choisir les actions *esquiver* ou *se tenir prêt*, décrites dans la section *Actions en combat*.

Action bonus

Plusieurs aptitudes de classes, sorts et autres capacités vous permettent d'accomplir une action supplémentaire lors de votre tour. L'aptitude ruse, par exemple, permet à un roublard d'accomplir une action bonus. Vous ne pouvez accomplir d'action bonus que si une capacité spéciale, un sort ou une aptitude stipule que vous pouvez « accomplir quelque chose comme action bonus ». Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas accomplir d'action bonus.

Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action bonus pendant votre tour. Si vous avez le choix entre plusieurs actions bonus, vous devez donc choisir quelle action bonus accomplir.

Vous devez attendre votre tour pour accomplir une action bonus, sauf si celle-ci se déroule à un moment bien précis indiqué alors dans son descriptif. Tout effet qui vous empêche d'accomplir des actions vous empêche également d'accomplir des actions bonus.

Autres activités pendant votre tour

Pendant votre tour, vous pouvez faire de nombreuses choses qui ne vous demandent pas de vous déplacer ni d'utiliser une action.

Vous pouvez communiquer, dans la mesure du possible, par phrases brèves ou par gestes.

Vous pouvez aussi librement interagir avec un objet ou un élément de l'environnement, soit pendant votre déplacement, soit pendant votre action. Par exemple, vous pouvez profiter de votre mouvement vers un ennemi pour ouvrir une porte. Ou alors, vous pouvez dégainer votre arme pendant la même action que vous utilisez pour attaquer.

Néanmoins, si vous voulez interagir avec un second objet, alors vous devez utiliser une action. Par exemple, si vous souhaitez vous déplacer, ouvrir la porte et dégainer votre épée, alors votre tour de jeu sera terminé. Vous ne pourrez pas attaquer car votre action aura été utilisée pour interagir avec un second objet.

Pour utiliser certains objets magiques et autres objets spéciaux, vous devrez toujours utiliser une action, conformément à ce qui est indiqué dans la description de ces objets.

Le MJ peut vous demander d'utiliser une action pour n'importe quelle activité qui requiert une attention particulière ou lorsque vous vous trouvez face à un obstacle inhabituel. Par exemple, le MJ peut raisonnablement vous demander d'utiliser une action pour forcer une porte coincée ou pour tourner une manivelle qui fera descendre un pont-levis.

Réaction

Certaines capacités spéciales, sorts ou situations permettent à votre personnage d'accomplir une action spéciale appelée une **réaction**. Une réaction est une réponse instantanée déclenchée par un stimulus qui peut se produire pendant votre tour ou celui de quelqu'un d'autre. Le type de réaction le plus courant est l'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans ce chapitre.

Quand vous réagissez, vous ne pouvez pas réagir de nouveau avant le début de votre prochain tour. Si la réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci finit son tour normalement après la résolution de la réaction.

Déplacement et position

Au cours d'un combat, les héros et leurs adversaires sont constamment en mouvement et utilisent souvent leur déplacement ou leur position pour tenter de prendre le dessus sur leurs ennemis.

Lors de votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance inférieure ou égale à votre vitesse. Dans les limites de votre vitesse, vous pouvez parcourir la distance que vous souhaitez pendant votre tour en suivant les règles présentées ici.

Dans le cadre de votre mouvement, vous pouvez sauter, escalader et nager. Ces différents modes de déplacement peuvent être combinés avec la marche ou constituer l'ensemble de votre déplacement. Quelle que soit la manière dont vous vous déplacez, vous devez déduire de votre vitesse la distance utilisée par chacun de vos modes de déplacement jusqu'à ce que vous ayez épuisé votre jauge de déplacement ou que vous ayez décidé de vous arrêter.

Fragmenter votre mouvement

Pendant votre tour, vous pouvez fragmenter votre déplacement et utiliser une partie de votre déplacement avant votre action et le reste après celle-ci. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous pouvez vous déplacer de 3 mètres, faire une action, puis parcourir les 6 mètres restant.

Se déplacer entre des attaques

Si vous utilisez une action qui vous permet de porter plusieurs attaques avec une arme, vous pouvez fragmenter encore plus votre déplacement et vous déplacer entre ces attaques. Par exemple, un guerrier qui peut porter deux attaques grâce à l'aptitude attaque supplémentaire et qui a une vitesse de 7,50 mètres peut se déplacer de 3 mètres, porter sa première attaque, se déplacer de 4,50 mètres supplémentaires et porter sa seconde attaque.

Utiliser différentes vitesses

Si vous avez la capacité de vous déplacer à plusieurs vitesses, comme une vitesse au sol et une vitesse en vol, par exemple, vous pouvez alterner les deux lors de votre déplacement. À chaque fois que vous passez d'un type de vitesse à l'autre, vous devez soustraire la distance que vous avez déjà parcourue de la nouvelle jauge de vitesse. Le résultat indique quelle distance vous pouvez encore parcourir. Si ce résultat est de 0 ou moins, vous ne pouvez plus vous déplacer pendant ce tour.

Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres et qu'un magicien vous a lancé un sort de *vol* qui vous permet d'avoir une vitesse en vol de 18 mètres, vous pouvez voler sur une distance de 6 mètres, marcher 3 mètres, puis bondir dans les airs pour voler sur 9 mètres supplémentaires.

Terrain difficile

Un combat se déroule rarement sur le sol d'une pièce vide ou dans une plaine bien dégagée. Que ce soit sur le sol irrégulier d'une caverne, au milieu d'une forêt envahie de bruyères, ou dans un escalier glissant, un champ de bataille est généralement un terrain difficile.

Chaque mètre parcouru sur un terrain difficile coûte un mètre de déplacement supplémentaire. Votre vitesse est ainsi divisée par deux. Si plusieurs obstacles qui justifieraient en eux-mêmes de considérer un terrain comme difficile se cumulent sur un seul terrain (un escalier raide ET encombré de gravats), le coût du déplacement reste le même et ne se cumule pas. Votre vitesse reste divisée par deux, et non par trois ou quatre…

Des meubles bas, des gravats, des buissons, des escaliers raides, de la neige ou des fondrières sont autant d'exemples de terrains difficiles. L'emplacement occupé par une autre créature est également considéré comme un terrain difficile.

Être à terre

Il n'est pas rare que des combattants se trouvent au sol, allongés par terre, qu'ils aient été renversés ou qu'ils se soient eux-mêmes jetés au sol. Dans le cadre du jeu, on dit qu'ils sont *à terre*, un état décrit à la page 301 du chapitre 10, *Gérer la santé*.

Vous pouvez vous **jeter au sol** sans avoir à utiliser de votre déplacement. Vous **relever** vous demande plus d'efforts et vous coûte la moitié de votre déplacement total.

Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez utiliser 4,50 mètres pour vous relever. Vous ne pouvez pas vous relever si votre jauge de déplacement n'est pas suffisante ou est réduite à 0.

Pour vous déplacer quand vous êtes *à terre*, vous devez **ramper** ou utiliser une magie comme la téléportation. Quand vous rampez, chaque mètre parcouru vous coûte 1 mètre supplémentaire. Votre vitesse de déplacement est donc divisée par deux. De plus, si vous rampez sur 1 mètre en terrain difficile, cela vous coûte en réalité 3 mètres de déplacement, votre vitesse est donc divisée par trois.

Se déplacer au milieu d'autres créatures

Vous pouvez traverser l'emplacement d'une créature qui ne vous est pas hostile. En revanche, vous ne pouvez traverser l'emplacement occupé par une créature hostile que si celle-ci fait deux tailles de plus ou de moins que vous. N'oubliez pas que l'emplacement oc-

Interagir avec les objets alentours

Voici quelques exemples de ce que vous pouvez accomplir librement, en même temps que votre déplacement ou que votre action. Pour rappel, vous ne pouvez interagir librement qu'avec un seul objet par tour de jeu. Interagir avec deux objets vous oblige à utiliser votre action.

- Dégainer ou rengainer une épée
- Ouvrir ou fermer une porte
- Prendre une potion dans votre sac à dos
- Ramasser une hache tombée au sol
- Prendre un bibelot posé sur une table
- Retirer un anneau de votre doigt
- Enfourner de la nourriture dans votre bouche
- Planter une bannière dans le sol
- Prendre de l'argent dans votre bourse
- Finir toute la bière d'une cruche
- Actionner un levier ou un interrupteur
- Retirer une torche de son support
- Prendre un livre sur une étagère qui se trouve à votre portée
- Éteindre une petite flamme
- Mettre un masque
- Vous couvrir la tête avec la capuche de votre manteau
- Plaquer votre oreille contre une porte
- Donner un coup de pied dans une petite pierre
- Tourner une clef dans une serrure
- Frapper le sol avec un bâton de 3 mètres
- Tendre un objet à un autre personnage



cupé par une autre créature est considéré comme un terrain difficile.

Qu'une créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement vous arrêter sur l'emplacement qu'elle occupe.

Si vous vous mettez hors de portée de la capacité d'allonge d'une créature pendant votre déplacement, vous provoquez une attaque d'opportunité, ainsi qu'expliqué plus loin dans ce chapitre.

Déplacement en vol

Les créatures volantes bénéficient d'une grande mobilité. En revanche elles doivent également composer avec le risque de tomber. Si une créature volante est jetée *à terre*, voit sa vitesse réduite à 0 ou se retrouve d'une manière ou d'une autre dans l'incapacité de bouger, elle chute, à moins d'être en mesure de faire du vol stationnaire ou d'être maintenue dans les airs par magie grâce au sort *vol*, par exemple.

Taille des créatures

Chaque créature occupe une surface plus ou moins importante en fonction de sa taille. Le tableau des catégories de tailles qui suit indique la taille de la surface occupée et contrôlée en combat par une créature d'une taille donnée. Les objets utilisent parfois les mêmes catégories de taille.

Catégories de tailles

Taille		Espace occupé
Très petit	TP	Carré de 0,75 mètre de côté
Petit	P	Carré de 1,50 mètres de côté
Moyen	M	Carré de 1,50 mètres de côté
Grand	G	Carré de 3 mètres de côté
Très grand	TG	Carré de 4,50 mètres de côté
Gigantesque	Gig	Carré de 6 mètres de côté

Emplacement

L'emplacement d'une créature correspond à la surface qu'elle contrôle lors d'un combat et non à la surface qu'elle occupe réellement. Par exemple, une créature de taille moyenne classique ne fait pas 1,50 mètre de large, mais elle contrôle une surface de 1,50 mètre de côté. Si un hobgobelin de taille moyenne se trouve dans l'embrasure d'une porte de 1,50 mètre de large, les autres créatures ne peuvent passer que si le hobgobelin leur permet.

L'emplacement occupé par une créature donne aussi la taille de l'espace qu'il lui faut pour combattre efficacement. C'est pour cette raison qu'il y a une limite au nombre de créatures qui peuvent en encercler une autre en combat. En imaginant un combat entre des créatures de taille moyenne, huit créatures seulement peuvent tenir dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une autre.

Les créatures plus grandes occupent un emplacement plus important. Et le nombre maximum d'entre elles qui permet d'encercler en même temps

une créature est donc plus réduit. Par exemple, si des grandes créatures veulent encercler une créature de taille moyenne ou plus petite, le chiffre maximum est alors de cinq. En revanche, une créature gigantesque peut être encerclée par vingt créatures de taille moyenne.

Se faufiler dans un espace réduit

Une créature peut se faufiler dans un espace minimum d'une taille égale à l'espace contrôlé par une créature de la catégorie de taille inférieure à la sienne. Ainsi, une grande créature peut se faufiler dans un passage qui ne fait que 1,50 mètre de large. Mais en se faufilant dans un tel espace, chaque mètre parcouru par la créature lui coûte 1 mètre de déplacement supplémentaire et elle subit un *désavantage* sur les jets d'attaque et les jets de sauvegarde de Dextérité. À l'inverse, toute créature qui attaque celle qui se faufile obtient l'*avantage* sur ses jets d'attaque tant que sa cible se trouve dans un espace trop petit pour elle.

Actions en combat

Quand vous accomplissez une action lors de votre tour, vous avez le choix entre les actions présentées ci-dessous, une action qui dépend de votre classe ou d'une aptitude particulière, ou, enfin, une action que vous improvisez. De nombreux monstres possèdent des actions qui leurs sont propres et qui sont présentées dans leur profils statistiques.

Quand vous décrivez une action qui n'est pas présentée dans les règles, c'est au MJ de décider si vous pouvez accomplir cette action et si vous devez faire un jet de dés spécifique pour déterminer votre succès ou votre échec.

Aider

Vous pouvez apporter votre aide à une autre créature pour réaliser une tâche. Quand vous choisissez l'action *aider*, la créature que vous aidez obtient un *avantage* sur le prochain test de caractéristique qu'elle fait dans le but d'accomplir la tâche pour laquelle vous coopérez, mais seulement si elle fait ce test avant le début de votre prochain tour.

Vous pouvez aussi *aider* une créature amicale qui veut *attaquer* une autre créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Vous faites une feinte, tentez de distraire la cible ou participez d'une manière ou d'une autre afin de rendre l'attaque de votre allié plus efficace. Si votre allié attaque la cible avant le début de votre prochain tour, il obtient un *avantage* sur son premier jet d'attaque.

Attaquer

L'action de combat la plus courante est *attaquer*, que ce soit en frappant avec une épée, en tirant une flèche avec un arc ou en combattant à mains nues.

Cette action vous permet de réaliser une attaque de corps-à-corps ou à distance. Reportez-vous à la section *Porter une attaque* pour découvrir les règles qui s'appliquent à l'attaque.

Certaines aptitudes, comme l'attaque supplémentaire du guerrier, permettent à votre personnage de porter plus d'une attaque avec cette action.

Chercher

Quand vous choisissez l'action *chercher*, toute votre attention est tournée vers l'objet de votre recherche. En fonction de ce que vous cherchez, le MJ peut vous demander de faire un test de Sagesse (Perception) ou un d'Intelligence (Investigation).

Esquiver

Quand vous choisissez l'action *esquiver*, votre unique objectif est d'éviter les attaques. Jusqu'au début de votre tour suivant, tout jet d'attaque qui vous prend pour cible subit un *désavantage* si vous pouvez voir l'attaquant, et vous bénéficiez d'un *avantage* pour tout jet de sauvegarde de Dextérité. Vous perdez les bénéfices de cette action si vous êtes *neutralisé* (voir page 302) ou si votre vitesse est réduite à 0.

Lancer un sort

Les lanceurs de sort, comme les magiciens et les clercs ainsi que de nombreux monstres, ont accès à des sorts qu'ils peuvent utiliser avec une redoutable efficacité en combat. À chaque sort correspond un temps d'incantation : le descriptif du sort indique si le lancement du sort nécessite d'utiliser une action ou une réaction, ou doit être préparé pendant plusieurs minutes ou heures. *Lancer un sort* n'est donc pas nécessairement une action. La plupart des sorts ont un temps d'incantation d'une action, un lanceur de sort utilisera à ce moment une action de combat pour lancer un tel sort.

Se cacher

Quand vous choisissez l'action *se cacher*, vous devez faire un test de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher en suivant les règles appropriées. Si vous réussissez, vous gagnez certains des bénéfices associés à cet état, tels qu'ils sont décrits dans la section *Attaquants et cibles invisibles*.

Se désengager

Si vous choisissez l'action *se désengager,* vous pouvez vous déplacer sans risquer de créer des attaques d'opportunités jusqu'à la fin du tour.



Se précipiter

Quand vous choisissez l'action *se précipiter*, la distance que vous pouvez parcourir est augmentée jusqu'à la fin du tour. Ce bonus de déplacement est égal à votre vitesse, après avoir appliqué tous les modificateurs éventuels. Donc si votre vitesse est de 9 mètres, par exemple, si vous utilisez l'action se précipiter, vous pourrez parcourir 18 mètres lors de votre tour.

Tout effet qui a une incidence positive ou négative sur votre vitesse a le même effet sur votre bonus de déplacement. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres et qu'elle se trouve réduite à 4,50 mètres, vous ne pourrez parcourir que 9 mètres lors de votre tour en utilisant l'action se précipiter.

Se tenir prêt

Il peut vous arriver de vouloir surprendre un ennemi ou attendre une configuration particulière avant d'agir. Pour cela, vous devez choisir l'action *se tenir prêt* pendant votre tour. Cette action vous permet d'utiliser votre réaction avant le début de votre prochain tour.

Vous devez d'abord décider quelle situation particulière va déclencher votre réaction, puis choisir la façon dont vous réagirez à ce stimulus. Par exemple : « *Si le cultiste marche sur cette trappe, je déclenche le levier qui permet de l'ouvrir.* » Ou : « *Si le gobelin s'approche, je m'éloigne* ».

Quand l'événement déclencheur se produit, vous pouvez choisir entre réagir immédiatement après que l'événement s'est produit ou l'ignorer. Gardez en mémoire que vous ne pouvez réagir qu'une fois par round.

De la même manière, quand vous choisissez l'action *se tenir prêt* avec un sort, vous le lancez normalement mais vous contenez son énergie, que vous ne relâcherez grâce à votre réaction qu'après que le déclencheur se soit produit. Pour pouvoir être lancé de la sorte, un sort doit avoir un temps d'incantation d'une action et il est impératif de rester concentré pour en contenir l'énergie magique jusqu'au moment où il est finalement lancé. Si votre état de concentration est interrompu, le sort se dissipe et n'a aucun effet. Par exemple, si vous vous concentrez pour contenir le sort *toile d'araignée* et que vous préparez ensuite le sort *projectile magique*, le sort *toile d'araignée* se dissipe. Et si vous subissez des dégâts avant d'avoir lancé *projectile magique* avec votre réaction, cela risque de briser votre concentration.

Utiliser un objet

Normalement, vous interagissez avec un objet en faisant quelque chose d'autre, par exemple quand vous dégainez votre épée dans le cadre de l'action *attaquer*. Quand un objet nécessite une action pour que vous puissiez l'utiliser, vous choisissez l'action *utiliser un objet*. Cette action se montre aussi pratique quand vous voulez interagir avec plus d'un objet pendant votre tour.

Autre chose ?

Dans ***Héros & Dragons***, la seule limite au jeu est votre imagination. Les précédentes actions résument les principales possibilités qui s'offrent à votre héros lors d'une scène de combat. Mais rien ne vous empêche de faire autre chose : tenter de faire rire votre adversaire, tenter de casser une fiole à sa ceinture, tout est possible. C'est alors au MJ de déterminer les chances de réussite de votre action et de vous demander, s'il le souhaite, un lancer de dés.

Porter une attaque

Que vous portiez une attaque avec une arme de corps-à-corps, une arme à distance ou que vous fassiez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort, cette attaque se décompose ainsi :

1. Choisir une cible. Choisissez une cible qui se trouve à distance d'attaque : une créature, un objet ou un lieu.

2. Déterminer les modificateurs. Le MJ détermine si la cible est à l'abri et si vous bénéficiez d'un *avantage* ou subissez un *désavantage* par rapport à elle. Les sorts, capacités spéciales et autres effets peuvent permettre d'appliquer des bonus ou des malus à votre jet d'attaque.

3. Résoudre l'attaque. Lancez les dés. Si vous touchez votre cible, vous lancez les dés de dégâts, sauf si les règles de votre attaque précisent autre chose. Certaines attaques ont en effet des effets spécifiques qui viennent s'ajouter aux dégâts ou les remplacer.

Si vous vous demandez si une action que vous êtes en train de faire peut être considérée comme une attaque, rappelez-vous une règle simple : si vous faites un jet d'attaque, c'est que vous être en train de faire une attaque.

Jets d'attaque

Quand vous faites une attaque, votre jet d'attaque permet de déterminer si vous touchez votre cible ou non. Pour faire un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du dé et des modificateurs est supérieur ou égal à la classe d'armure (CA) de votre cible, votre attaque est réussie. La CA d'un personnage est déterminée au moment de sa création, tandis que la CA d'un monstre est indiquée dans ses statistiques.

Modificateurs du jet

Quand un joueur fait un jet d'attaque, les deux modificateurs les plus courants sont un modificateur de

caractéristique et le bonus de maîtrise du personnage. Quand un monstre porte une attaque, il faut appliquer les modificateurs indiqués dans ses statistiques.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque avec une arme de corps-à-corps est la Force. Pour une attaque avec une arme à distance, il s'agit de la Dextérité. Cette règle ne s'applique pas aux armes qui possèdent la propriété finesse ou lancer.

Un jet d'attaque peut être demandé pour lancer certains sorts. Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque magique de ce type dépend de la caractéristique d'incantation du lanceur de sorts.

Bonus de maîtrise. Quand vous faites une attaque en utilisant une arme que vous maîtrisez, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à votre jet d'attaque. Il en va de même pour les sorts.

Faire 1 ou 20

Parfois, le destin se montre particulièrement cruel ou clément envers un combattant. Et donc, un novice va parfois réussir une attaque très improbable et le vétéran confirmé va rater un coup tout fait.

Si le d20 lancé pour un jet d'attaque donne un résultat de 20, l'attaque réussit automatiquement, peu importent les modificateurs ou la CA de la cible. Il s'agit d'un coup critique, expliqué plus loin dans ce chapitre.

Si le d20 lancé pour un jet d'attaque donne un résultat de 1, l'attaque échoue automatiquement, peu importent les modificateurs ou la CA de la cible.

Attaquants et cibles invisibles

Les combattants essaient souvent d'échapper à la vigilance de leurs ennemis en se cachant, en lançant un sort d'*invisibilité* ou en se fondant dans les ténèbres.

Quand vous attaquez une cible que vous ne pouvez pas voir, vous subissez un *désavantage* sur le jet d'attaque. Cette règle s'applique même si vous devinez la position de votre cible ou que vous prenez pour cible une créature que vous pouvez entendre mais que vous ne voyez pas. Si la cible n'est pas à l'endroit que vous avez ciblé, vous ratez automatiquement votre attaque. Cela dit, le MJ vous informe uniquement de l'échec de votre attaque, il ne vous dit pas si vous avez effectivement deviné où se trouvait votre cible ou non.

Quand une créature ne peut pas vous voir, vous bénéficiez d'un *avantage* quand vous faites un jet d'attaque la ciblant. Si vous étiez caché (qu'elle ne vous voit pas et ne vous entend pas) et que vous attaquez, quel que soit le résultat de votre attaque, votre position est immédiatement révélée au moment de la résolution de l'attaque.

Attaque à distance

Vous faites une attaque à distance quand vous utilisez une arme ou un projectile quelconque qui permet de toucher un ennemi qui se trouve à distance, comme un arc, une arbalète ou une hachette que vous lancez. Un monstre qui projette des épines avec sa queue fait lui aussi une attaque à distance. De nombreux sorts sont également considérés comme des attaques à distance.

Portée

Vous ne pouvez faire d'attaque à distance que contre des cibles qui se trouvent à une portée spécifique.

Si seule une portée est indiquée pour une attaque à distance, comme dans la description d'un sort, par exemple, vous ne pouvez pas attaquer une cible qui se trouve à une distance supérieure à cette portée.

Certaines attaques à distance, comme celles faites avec un arc long ou un arc court, ont deux portées qui leurs sont associées. Le plus petit nombre indiqué correspond à la portée normale de l'attaque et le plus grand à la longue portée. Si votre cible se trouve au-delà de la portée normale de votre arme (le petit nombre), vous subissez un *désavantage* sur votre jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible qui se trouve au-delà de la longue portée (le plus grand nombre).

Attaque à distance dans un combat au corps-à-corps

Il est plus difficile de faire une attaque à distance si un ennemi est à côté de vous. Quand vous faites une attaque à distance en utilisant une arme, un sort, ou par un autre moyen, vous subissez un *désavantage* sur votre jet d'attaque si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 mètre d'une créature hostile qui se trouve dans votre champ de vision et qui n'est pas *neutralisée*.

Attaque de corps-à-corps

Une attaque de corps-à-corps vous permet d'attaquer un ennemi qui se trouve à la portée de votre allonge. Une attaque de corps-à-corps est généralement portée avec une arme tenue à une ou deux mains, comme une épée, un marteau de guerre ou une hache. Les monstres peuvent également attaquer en frappant avec leurs griffes, leurs cornes, leurs dents, leurs tentacules ou tout autre membre. Il existe aussi quelques sorts qui permettent de porter une attaque de corps-à-corps.

La majorité des créatures possède une **allonge** de 1,50 mètre. Elles peuvent donc porter une attaque de corps-à-corps contre les cibles qui se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elles. Certaines créatures, généralement celles qui sont plus grandes que

la taille moyenne, possèdent une allonge qui dépasse 1,50 mètre. C'est alors indiqué dans leur description.

Quand vous êtes au corps-à-corps, vous pouvez aussi porter une **attaque à mains nues** au lieu d'utiliser une arme : un coup de poing, de pied, de tête ou un coup similaire (aucune de ces parties du corps n'étant considérée comme une arme). Si vous réussissez, votre attaque à mains nues inflige un nombre de dégâts égal à 1 + votre modificateur de Force. Vous maîtrisez automatiquement les attaques à mains nues.

Attaque d'opportunité

Au cœur d'un combat, chacun reste à l'affût d'une chance de frapper un ennemi qui baisse sa garde parce qu'il est en train de fuir ou de passer devant soi. Une telle attaque est appelée une attaque d'opportunité.

Vous pouvez porter une attaque d'opportunité quand une créature hostile qui se trouve dans votre champ de vision se déplace hors de portée de votre allonge. Pour porter cette attaque d'opportunité, vous utilisez votre réaction pour porter une attaque de corps-à-corps à cette créature. L'attaque intervient juste avant que celle-ci ne se mette hors de votre portée.

Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en utilisant l'action *se désengager*. Vous n'en provoquez pas non plus si vous vous téléportez ou si quelqu'un ou quelque chose vous fait vous déplacer sans que vous utilisiez votre déplacement, une action ou une réaction. Par exemple, si une explosion vous projette hors de portée d'un ennemi ou si la gravité vous fait chuter à côté d'un ennemi, ces déplacements ne provoquent pas d'attaque d'opportunité de sa part.

Combat à deux armes

Quand vous choisissez l'action *attaquer* et que vous utilisez pour attaquer une arme de corps-à-corps légère que vous tenez dans une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une autre arme légère de corps-à-corps que vous tenez dans votre autre main. Vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque bonus, sauf si ce modificateur est négatif.

Si l'une ou l'autre des deux armes possède la propriété lancer, vous pouvez la lancer au lieu de l'utiliser pour faire une attaque de corps-à-corps.

Opposition en combat

Au cours d'une bataille, vos prouesses ne valent que si elles sont supérieures à celles de votre ennemi. Une telle compétition est représentée par une opposition. Cette section présente les oppositions les plus courantes en combat qui nécessitent d'utiliser une action : empoigner ou bousculer une créature. Le MJ peut s'inspirer de ces règles pour improviser d'autres oppositions.

Empoignade

Quand vous tentez d'empoigner une créature ou de lutter avec elle, vous utilisez l'action *attaquer* pour faire une attaque de corps-à-corps spéciale appelée *empoignade*. Si vous avez la possibilité de faire plusieurs attaques pendant votre action *attaquer*, l'*empoignad*e remplace l'une d'entre elle.

La cible de votre empoignade ne doit pas faire plus d'une taille de plus que vous et doit se trouver à portée de votre allonge à mains nues. Vous devez avoir au moins une main de libre pour tenter d'empoigner la cible. Pour cela, vous faites un test d'empoignade à la place d'un jet d'attaque. Il s'agit d'un test de Force (Athlétisme) opposé à un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (celle-ci choisit la caractéristique qu'elle préfère utiliser). Si vous réussissez, votre cible se trouve soumise à l'état *empoigné* (voir page 301). La description de cet état indique les conditions qui y mettent fin. En ce qui vous concerne, vous pouvez relâcher votre cible quand vous le voulez et gratuitement (aucune action requise).

Échapper à une empoignade. Une créature *empoignée* peut utiliser une action pour tenter de s'échapper. Elle doit pour cela réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) en opposition à un test de Force (Athlétisme) que vous faites.

Déplacer une créature empoignée. Quand vous vous déplacez, vous pouvez traîner ou porter la créature que vous avez empoignée, mais votre vitesse est divisée par deux, sauf si la créature fait au moins deux tailles de moins que vous.

Bousculer une créature

Vous pouvez utiliser l'action *attaquer* pour porter une attaque de corps-à-corps spéciale consistant à bousculer une créature, soit pour la faire tomber *à terre*, soit pour la repousser loin de vous. Si vous pouvez accomplir plusieurs attaques pendant votre action *attaquer*, cette attaque spéciale remplace l'une d'entre elles.

La cible ne doit pas faire plus d'une taille de plus que vous et doit se trouver à portée de votre allonge. Au lieu de faire un jet d'attaque, vous faites un test de Force (Athlétisme) opposé à un test de Force (Athlétisme) ou à un test de Dextérité (Acrobaties) de la cible (celle-ci choisit la caractéristique qu'elle préfère utiliser). Si vous remportez la confrontation, vous avez le choix entre faire tomber votre cible *à terre* ou la repousser d'1,50 mètre loin de vous.

Abri

Les murs, les arbres, les créatures, et d'autres obstacles constituent pendant un combat autant d'abris potentiels qui rendent une cible plus difficile à blesser. Une cible ne bénéficie d'un abri que si une attaque ou un autre effet provient depuis l'autre côté de ce qui sert d'abri.

Il existe plusieurs types d'abris. Si une cible se positionne derrière plusieurs abris, ces derniers ne s'additionnent pas. Seule le meilleur abri, le plus couvrant, est pris en compte. Par exemple, si une cible se trouve derrière une créature qui lui offre un abri partiel et un tronc d'arbre qui lui offre un abri important, on considère que la cible est protégée par un abri important.

Une cible qui bénéficie d'un **abri partiel** applique un bonus de +2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible bénéficie d'un abri partiel si un obstacle protège au moins la moitié de son corps. L'obstacle en question peut être un muret, un grand meuble, un tronc d'arbre étroit ou une créature, que celle-ci soit amie ou ennemie.

Une cible qui bénéficie d'un **abri important** applique un bonus de +5 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible bénéficie d'un abri important si un obstacle protège au moins les trois quarts de son corps. L'obstacle en question peut être une herse, une meurtrière ou un épais tronc d'arbre.

Une cible qui bénéficie d'un **abri total** ne peut pas être ciblée directement par des attaques ou des sorts. Cela dit, elle peut être affectée par certains sorts qui ont une zone d'effet. Une cible bénéficie d'un abri total si elle est complètement dissimulée par un obstacle.

Dégâts

Lorsqu'une attaque est réussie, la créature ciblée subit des dégâts. Certaines capacités ou un coup critique peuvent altérer la quantité de dégâts infligés.

Jets de dégâts

Pour chaque arme, sort ou capacité offensive de monstre, les dégâts infligés sont décrits dans la rubrique correspondante. Quand vous lancez un ou plusieurs dés de dégâts, vous devez ajouter tous les modificateurs, puis infliger ces dégâts à votre cible. Les armes magiques, les capacités spéciales et d'autres facteurs peuvent infliger des dégâts bonus. Il est également possible qu'un malus vous fasse infliger un nombre de dégâts égal à 0, mais vous ne pouvez jamais infliger de dégâts négatifs.

Quand vous utilisez une **arme** pour attaquer, vous ajoutez votre modificateur de caractéristique (le même modificateur que vous avez utilisé pour votre jet d'attaque) aux dégâts. Le descriptif d'un **sort** vous indique quel dé lancer pour calculer les dégâts et si vous devez y ajouter ou non un modificateur.

Si un sort ou un effet inflige des dégâts à **plus d'une créature** au même moment, les dégâts sont lancés une seule fois pour toutes les créatures. Par exemple, quand un magicien lance une *boule de feu* ou qu'un clerc lance *colonne de flammes*, les dégâts infligés par le sort sont lancés une seule fois pour toutes les créatures qui sont prises dans l'explosion.

Coups critiques

Si vous réussissez un coup critique contre une cible, vous pouvez lancer des dés de dégâts supplémentaires.



Lancez l'ensemble des dés de dégâts deux fois et additionnez-les, puis ajoutez à ce total les modificateurs. Pour simplifier les choses, vous pouvez lancer tous les dés de dégâts à la fois.

Par exemple, si vous réussissez un coup critique avec une dague, vous devez lancer 2d4 de dégâts au lieu de 1d4 puis ajouter le modificateur de caractéristique approprié. Si vous devez lancer des dés de dégâts supplémentaires, comme c'est le cas avec l'aptitude attaque sournoise du roublard, il faut aussi lancer ces dés deux fois.

Types de dégâts

Il existe de nombreux types d'attaques, de sorts et d'effets préjudiciables qui infligent différents types de dégâts. Les types de dégâts eux-mêmes n'ont pas de règle de fonctionnement spécifique, mais ils sont liés à d'autres règles, comme la résistance aux dégâts.

Voilà ci-dessous la liste des différents types de dégâts, avec des exemples pour aider le MJ à assigner un type de dégât à un nouvel effet.

Acide. Le souffle corrosif d'un dragon noir et les enzymes dissolvants d'un pouding noir infligent des dégâts d'acide.

Contondant. Les attaques de force brute – coup de marteau, chute, constriction, etc. – infligent des dégâts contondants.

Feu. Les dragons rouges crachent du feu et de nombreux sorts permettent d'invoquer des flammes et d'infliger des dégâts de feu.

Force. La force est le résultat de l'énergie magique pure, concentrée pour infliger des dégâts. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, notamment *projectile magique* et *arme spirituelle*.

Foudre. Un sort d'éclair inflige des dégâts de foudre, tout comme le souffle d'un dragon bleu.

Froid. Le froid infernal qui irradie de la lance d'un diable gelé et le souffle glacé d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.

Nécrotique. Les dégâts nécrotiques infligés par certains morts-vivants et des sorts comme *contact glacial* font se flétrir la matière et même l'âme.

Perforant. Les attaques portées dans le but de percer ou d'empaler, notamment celles portées avec des lances ou par des morsures de monstres, infligent des dégâts perforants.

Poison. Les piqûres venimeuses et les gaz toxiques dégagés par le souffle d'un dragon vert, par exemple, infligent des dégâts de poison.

Psychique. Les capacités mentales de certains monstres infligent des dégâts psychiques.

Radiant. Les dégâts radiants infligés par le sort *colonne de flammes* d'un clerc ou les armes brandies par les anges brûlent les chairs comme le feu et submergent l'esprit de pouvoir.

Tonnerre. Un bruit commotionnant, comme l'effet du sort *vague tonnante*, inflige des dégâts de tonnerre.

Tranchant. Les épées, les haches et les griffes des monstres infligent des dégâts tranchants.

Résistance et vulnérabilité aux dégâts

Certaines créatures sont particulièrement difficiles ou faciles à blesser selon qu'on leur inflige certains types de dégâts. Il en va de même pour certains objets.

- Si une créature ou un objet possède une **résistance** à un type de dégâts, les dégâts de ce type qui lui sont infligés sont réduits de moitié.
- Si une créature ou un objet possède une **vulnérabilité** à un type de dégâts, les dégâts de ce type qui lui sont infligés sont doublés.

La résistance puis la vulnérabilité sont appliqués après tous les autres modificateurs de dégâts. Prenons l'exemple d'une créature résistante aux dégâts contondants. Elle reçoit un coup qui lui inflige 25 dégâts contondants, mais elle se trouve aussi dans l'aire d'effet d'une aura magique qui réduit tous les dégâts de 5. Les dégâts qu'elle reçoit (25) sont donc d'abord réduits de 5 (donc ramenés à 20) puis divisés par deux. La créature subit donc 10 dégâts.

Si une créature ou un objet possède plusieurs fois une résistance ou une vulnérabilité à un même type de dégât, cette spécificité n'est prise en compte qu'une seule fois. Par exemple, si une créature possède une résistance aux dégâts de feu ainsi qu'une résistance à tous les dégâts non-magiques, les dégâts qu'elle subit d'un feu non-magique sont réduits de moitié et non de trois quarts.

Assommer une créature

Parfois, un attaquant souhaite neutraliser une ennemi plutôt que le tuer. Quand il réussit à faire tomber cette créature à 0 point de vie suite à une attaque de corps-à-corps, il a la possibilité de l'assommer. L'attaquant peut faire ce choix au moment d'infliger les dégâts. La créature est *inconsciente* et est considérée comme stabilisée.

Combat monté

Un chevalier qui charge en plein cœur de la bataille sur son cheval de guerre, un magicien qui lance des sorts monté sur un griffon ou un clerc qui traverse le ciel à dos de pégase, tous ces héros bénéficient de la vitesse et de la mobilité de leur monture.

Une créature consentante qui fait au minimum une taille de plus qu'un personnage et qui a une anatomie appropriée peut être utilisée comme monture en suivant les règles suivantes.

Monter et descendre de sa monture

Au cours de votre déplacement, vous pouvez descendre de votre monture ou monter sur celle-ci si elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Vous ne pouvez accomplir ce déplacement spécial qu'une fois par tour et il vous coûte la moitié de votre vitesse. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez utiliser 4,50 mètres de votre jauge de déplacement pour monter à cheval. Vous ne pourrez par monter à cheval s'il vous reste moins de 4,50 mètres ou si votre vitesse est réduite à 0.

Si un effet a pour conséquence de faire se déplacer votre monture contre sa volonté pendant que vous la chevauchez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter de tomber de celle-ci et de vous retrouver *à terre* dans un rayon de 1,50 mètre de votre monture. Vous devez faire un test similaire si on tente de vous jeter *à terre* pendant que vous êtes encore sur votre monture.

Si votre monture est jetée *à terre*, vous pouvez utiliser votre réaction pour en descendre et retomber sur vos pieds pendant qu'elle chute. Sinon, vous démontez de votre monture et tombez *à terre* dans un rayon de 1,50 mètre autour de votre monture.

Contrôler sa monture

Tant que vous êtes sur le dos de votre monture, vous avez deux options : soit vous pouvez contrôler vous-même votre monture, soit vous la laissez agir à sa guise. Les créatures intelligentes, comme les dragons, restent toujours libres de leurs actions.

Vous ne pouvez contrôler une monture que si elle a été entraînée à accepter un cavalier. On considère que les chevaux domestiqués, les ânes et les créatures similaires ont déjà été dressés quand votre personnage les monte. L'initiative d'une monture que vous contrôlez se calque sur la vôtre, à partir du moment où vous montez sur son dos. Elle se déplace en fonction de vos indications et a le choix entre trois actions possibles en combat : *se précipiter*, *se désengager* et *esquiver*. Une monture contrôlée peut bouger et agir même durant le tour où vous montez dessus.

Une monture indépendante conserve une place propre dans l'ordre d'initiative. Le fait qu'elle porte un cavalier ne limite pas ses actions. Elle se déplace et agit à son gré. Une telle monture peut éventuellement fuir un combat, se jeter dans le cœur de la mêlée, dévorer un ennemi gravement blessé, ou tout simplement agir à l'encontre de vos souhaits.

Dans tous les cas, si votre monture provoque une attaque d'opportunité pendant que vous êtes sur son dos, l'attaquant peut choisir de vous cibler ou de cibler votre monture.

Combat sous-marin

Quand les aventuriers poursuivent des sahuagins jusqu'à leur repaire sous-marin, affrontent des requins au cœur d'une épave antique ou se trouvent dans une salle de donjon inondée, ils sont contraints de se battre dans un environnement difficile. Sous l'eau, les règles suivantes s'appliquent.

Quand elle porte une **attaque de corps-à-corps**, une créature qui n'a pas de vitesse de nage (qu'elle soit d'origine naturelle ou magique) subit un *désavantage* sur son jet d'attaque, sauf si elle utilise une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident.

Une **attaque à distance** manque automatiquement une cible qui se trouve au-delà de la portée normale de l'arme. Et même contre une cible qui se trouve à portée normale de l'arme, le jet d'attaque de la créature attaquante subit un *désavantage*, sauf si elle utilise une arbalète, un filet ou une arme de lancer comme une javeline (ou une lance, un trident ou une fléchette).

Les créatures et les objets complètement immergés sont résistants aux dégâts de feu.





10 : GÉRER LA SANTÉ DU PERSONNAGE

Au cours d'une partie de ***Héros & Dragons***, vos personnages seront nécessairement exposés à des dangers parfois mortels. Même le plus fier des aventuriers craint les blessures, la maladie et la mort. La magie baigne l'univers où évoluent les personnages et permet bien des miracles, mais parfois, la faucheuse n'est pas prête à abandonner son dû.

Ce chapitre détaille tout ce qui peut affecter la santé de votre personnage, depuis les points de vie perdus lors d'une blessure jusqu'à la simple fatigue d'un trop long voyage. Il explique aussi les concepts de points de vie et de points de vie temporaire, ainsi que les règles qui déterminent si votre personnage périt ou non lorsqu'il se trouve au seuil de la mort.

Dégâts et guérison

Dans l'univers fantastique de ***Héros & Dragons***, les risques de se blesser et de mourir sont des compagnons de tous les instants. Le souffle d'un dragon, les griffes d'un troll, le poison d'un ennemi, un carreau d'arbalète qui fait mouche, tous ces dangers ont le potentiel de blesser, voire de tuer les héros et les créatures les plus résistantes.

Points de vie

Les points de vie représentent une combinaison de résistance mentale et physique, de volonté de vivre et de chance. Plus une créature a de points de vie, plus elle est difficile à tuer. Les créatures avec peu de points de vie sont plus fragiles.

Les points de vie actuels d'une créature (généralement appelés simplement « *points de vie* ») se situent entre 0 et son maximum de points de vie. Les points de vies actuels évoluent fréquemment au fil du jeu en fonction des dégâts qu'une créature subit et des soins qu'elle reçoit.

Quand une créature subit des dégâts, ceux-ci sont ôtés de son total actuel de points de vie. Perdre des points de vie n'a pas d'effet sur les capacités d'une créature tant que ses points de vie n'atteignent pas 0.

Soins

Les dégâts ne sont pas permanents, à moins bien sûr qu'ils ne provoquent la mort d'une créature. Mais, avec une magie assez puissante, il est même possible de revenir de la mort. Le repos permet de restaurer les points de vie d'une créature, et des méthodes magiques – comme le sort *soin des blessures* ou une potion de soins – peuvent soigner les dégâts en un instant.

Quand une créature reçoit des soins de quelque sorte qu'ils soient, les points de vie qu'elle regagne viennent s'ajouter à ses points de vie actuels. Le nombre de points de vie d'une créature ne peut pas dépasser son maximum de points de vie. Si elle gagne un nombre de points de vie qui lui permettrait théoriquement de dépasser ce maximum, les points de vie surnuméraires sont perdus. Par exemple, un paladin permet à un rôdeur de regagner 8 points de vie en le soignant. Le rôdeur a actuellement 14 points de vie et possède un maximum de 20 points de vie. Il ne regagne donc que 6 points de vie, ce qui porte son total à 20, son maximum. 2 des 8 points offerts par les soins du paladin sont donc perdus.

Une créature morte ne peut pas regagner de point de vie avant d'avoir été ramenée à la vie, par exemple avec un sort comme *revigorer*.

Tomber à 0 point de vie

Quand vous atteignez 0 point de vie, vous pouvez soit mourir, soit perdre conscience. Les différents cas de figure sont expliqués dans les sections ci-dessous.

Mort instantanée

Des dégâts trop importants peuvent vous tuer sur le coup. Pour que cette chose terrible arrive, il faut que les dégâts vous fassent tomber à 0 point de vie et que le reliquat des dégâts infligés par l'attaque soit supérieur ou égal à votre maximum de points de vie.

Par exemple, une clerc a un nombre de points de vie maximum de 12. Il lui reste actuellement 6 points de vie. Si elle subit 18 dégâts suite à une attaque, elle tombe à 0 point de vie, mais il reste 12 dégâts supplémentaires. Comme ce reliquat de dégâts est égal à son maximum de points de vie (12), la prêtresse meurt sur le coup.

Perdre conscience

Si les dégâts que vous subissez vous font tomber à 0 point de vie mais ne vous tuent pas, vous êtes *inconscient* (voir la section *États spéciaux* page 301). Vous ne pouvez reprendre conscience que si vous regagnez des points de vie.

Jets de sauvegarde contre la mort

À chaque fois que vous commencez votre tour de jeu à 0 point de vie, vous devez faire un jet de sauvegarde spécial appelé jet de sauvegarde contre la mort. Cela permet de déterminer si vous sombrez doucement dans le néant ou si vous vous accrochez à la vie. À la différence des autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est pas lié à une caractéristique. Vous êtes entre les mains du destin, et vous ne pouvez être aidé que par certains sorts ou des aptitudes qui vous permettent d'augmenter vos chances de réussir un jet de sauvegarde.

Lancez un d20. Sur un résultat de 10 ou plus, vous avez réussi. Sinon, le jet de sauvegarde est un échec. Un échec ou un succès n'a pas d'effet en tant que tel, mais après trois succès, vous êtes stabilisé (voir ci-dessous la section *Stabiliser une créature*) et après trois échecs, vous mourez. Ces succès ou ces échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs, vous devez donc noter chaque résultat jusqu'à en avoir obtenu trois identiques. Ce compteur est remis à 0 dès que vous regagnez des points de vie ou que vous êtes stabilisé.

Faire 1 ou 20. Si vous faites 1 avec le d20 lors d'un jet de sauvegarde contre la mort, il compte comme deux échecs. Si vous faites 20 avec le d20, votre personnage regagne un point de vie.

Dégâts à 0 point de vie. Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes déjà à 0 point de vie, vous devez ajouter un échec à votre compteur de jets de sauvegarde contre la mort. Si ces dégâts ont été causés par un coup critique, ils comptent comme deux échecs. Et si le total de ces dégâts est supérieur ou égal à votre maximum de points de vie, vous mourez instantanément.

Stabiliser une créature

Le meilleur moyen de sauver une créature qui se trouve à 0 point de vie est de la soigner. S'il n'est pas possible de la soigner, elle peut être stabilisée afin de lui éviter de mourir des suites d'un échec à son jet de sauvegarde contre la mort.

Vous pouvez utiliser une action pour administrer les premiers soins à une créature *inconsciente* et tenter de la stabiliser, mais vous devez pour cela réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature **stabilisée** n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde contre la mort, même si elle est à 0 point de vie. Cependant, elle reste *inconsciente*. Si la créature subit de nouveaux dégâts, elle n'est plus considérée comme stabilisée et doit recommencer à faire des jets de sauvegarde contre la mort. Si elle n'est pas soignée, une créature stabilisée regagne 1 point de vie au bout de 1d4 heures.

Les monstres et la mort

La plupart des MJ font mourir les monstres dès qu'ils atteignent 0 point de vie plutôt que de les considérer comme *inconscients* et de faire pour eux des jets de sauvegarde contre la mort.

Les principaux adversaires et personnages non-joueurs spéciaux constituent une exception courante. Le MJ peut les considérer *inconscients* et suivre les mêmes règles que pour les personnages des joueurs.

Points de vie temporaires

Certains sorts et capacités spéciales confèrent des points de vie temporaires à une créature. Ces points de vie temporaires ne sont pas réellement des points de vie, mais plutôt une protection contre les dégâts, une réserve de points de vie qui évite à un personnage de subir véritablement des dégâts.

Si vous subissez des dégâts alors que vous possédez des points de vie temporaires, vous perdez d'abord vos points de vie temporaires et, une fois ceux-ci épuisés, tout dégât restant s'applique normalement à vos points de vie. Par exemple, si vous avez 5 points de vie temporaires et que vous subissez 7 dégâts, vous perdez l'ensemble de vos points de vie temporaires et subissez 2 dégâts.

Les points de vie temporaires étant indépendants de votre réserve de points de vie réels, ils peuvent vous permettre de dépasser votre maximum de points de vie. Ainsi, vous pouvez posséder votre total de points de vie maximum et recevoir quand même des points de vie temporaires.

Les points de vie temporaires ne sont pas restaurés par les soins. Ils ne peuvent pas non plus se cumuler entre eux. Si vous avez des points de vie temporaires et que vous en gagnez d'autres, vous devez décider si vous conservez ceux que vous possédez déjà ou si vous les remplacez par ceux que vous venez de gagner. Par exemple, si un sort vous accorde 12 points de vie temporaires et que vous en possédez déjà 10, vous devez décider si vous gardez les 10 points de vie ou si vous les échangez contre les 12 points de vie, mais vous ne pouvez en aucun cas les cumuler pour obtenir 22 points de vie temporaires.

Si vous êtes à 0 point de vie, recevoir des points de vie temporaires ne vous permet pas de reprendre conscience ou d'être stabilisé. En revanche, ces points de vie temporaires peuvent toujours absorber les dégâts que vous subissez, même quand vous êtes dans cet état. Mais seuls de véritables soins peuvent vous sauver.

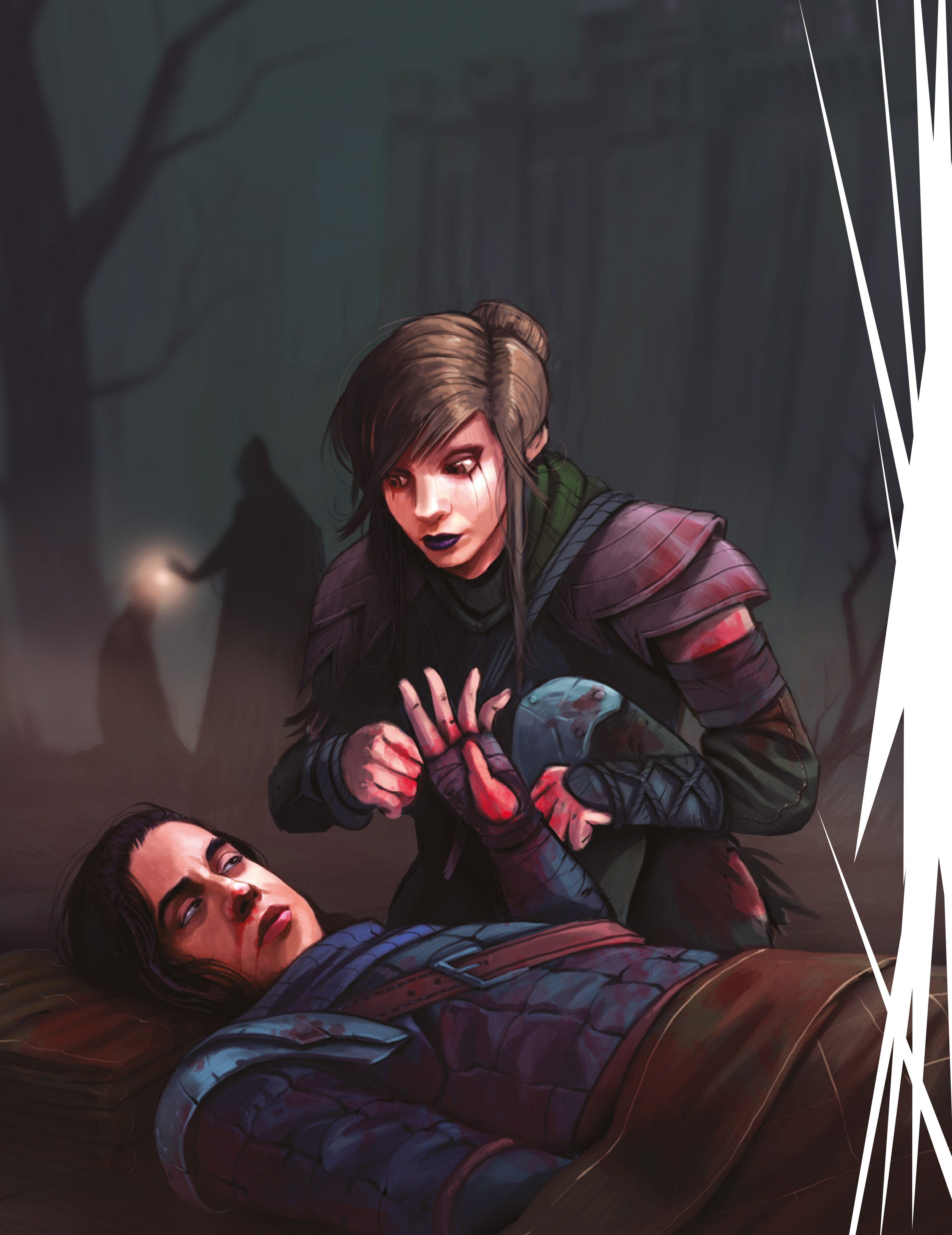
Vos points de vie temporaires subsistent jusqu'à ce qu'ils servent à encaisser des dégâts ou jusqu'au terme d'un repos long. Il existe des exceptions à cette règle, dans le cas par exemple d'une aptitude qui vous permet d'obtenir des points de vie temporaires et qui précise combien de temps vous pouvez les conserver.

Entre la vie et la mort

Les blessures lors d'un combat sont bien évidemment le risque à la fois le plus courant et le plus mortel pour votre personnage. Mais il existe bien d'autres états qui peuvent l'affecter sans pour autant menacer sa vie.

Les états spéciaux

Les états modifient les capacités d'une créature de diverses manières et résultent d'un sort, d'une aptitude



de classe, d'une attaque de monstre ou d'un autre effet. La plupart des états ont un effet négatif, comme lorsque vous êtes *aveuglé*, mais quelques-uns confèrent un bénéfice, comme d'être *invisible*.

L'état persiste jusqu'à ce qu'il soit contré (par exemple, l'état *à terre* est contré par le simple fait de se relever) ou pendant une durée précisée dans la description de l'effet imposant l'état. Si divers effets imposent un même état à une créature, chaque effet a sa propre durée mais l'intensité de ceux-ci ne se cumule pas : une créature est soumise à un état ou ne l'est pas.

Les définitions suivantes expliquent les conséquences de chaque état spécial pour une créature ciblée.

À terre

- Une créature *à terre* n'a plus l'option que de ramper pour se déplacer, à moins de se relever et de mettre ainsi un terme à son état.
- La créature subit un *désavantage* lors de ses attaques.
- Si un assaillant est à 1,50 mètre ou moins de la créature, il bénéficie d'un *avantage* lors de ses attaques contre la créature. Sinon, il subit un *désavantage*.

Assourdi

- Une créature *assourdie* n'entend plus rien et rate automatiquement tous les tests de caractéristique faisant intervenir des capacités auditives.

Aveuglé

- Une créature *aveuglée* ne voit plus rien et rate automatiquement tout test de caractéristique qui requiert la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un *avantage*. Les attaques de la créature subissent un *désavantage*.

Charmé

- Une créature *charmée* se trouve dans l'incapacité d'attaquer l'individu qui l'a charmée ou de le cibler avec une capacité ou un effet magique néfaste.
- L'individu qui a charmé la créature bénéficie d'un *avantage* pour toutes les interactions sociales avec celle-ci.

Empoigné

- La vitesse d'une créature *empoignée* devient 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse.
- Cet état se termine si l'empoigneur est *neutralisé* (voir cet état).
- L'état se termine également si un effet emporte la créature *empoignée* au-delà de l'allonge de l'empoigneur ou de l'effet d'empoignade, comme cela arrive si une créature est projetée au loin par le sort *vague tonnante*.

Empoisonné

- Une créature *empoisonnée* souffre d'un *désavantage* lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique.

Entravé

- La vitesse de la créature *entravée* tombe à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse.
- Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*, tandis que les attaques de la créature subissent un *désavantage*.
- La créature souffre d'un *désavantage* lors de ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Étourdi

- Une créature *étourdie* est *neutralisée* (voir l'état), incapable de se déplacer et parle en balbutiant.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque qui visent la créature se font avec un *avantage*.

Inconscient

- Une créature *inconsciente* est *neutralisée* (voir l'état), incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure.
- La créature lâche tout ce qu'elle tenait et tombe au sol.
- Si la créature reprend conscience, elle est *à terre*.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*.
- Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Invisible

- Il est impossible de voir une créature *invisible* à moins de recourir à la magie ou à un sens spécial. Quand il s'agit de se cacher, la créature est considérée comme en situation de visibilité nulle.

Il est possible de détecter l'endroit où se trouve la créature si elle émet des sons ou laisse des traces.

- Les attaques visant une créature *invisible* souffrent d'un *désavantage* tandis que les attaques de la créature bénéficient d'un *avantage*.

Neutralisé

- Une créature *neutralisée* est incapable d'effectuer une action ou une réaction.

Paralysé

- Une créature *paralysée* est *neutralisée* (voir l'état) et ne peut ni parler ni se déplacer.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les attaques visant la créature bénéficient d'un *avantage*.
- Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Pétrifié

- Une créature *pétrifiée* est transformée en substance solide inanimée (généralement en pierre), de même que tous les objets non-magiques qu'elle transporte. Le poids de la créature est multiplié par dix et elle ne vieillit plus.
- La créature est *neutralisée* (voir l'état), ne peut plus ni parler ni se déplacer et n'a pas conscience de ce qui se passe autour d'elle.
- Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un *avantage*.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- La créature est résistante à tous les types de dégâts.
- La créature est immunisée contre le poison et les maladies, mais les poisons et maladies qui l'affectent déjà ne sont pas neutralisés, leurs effets sont juste suspendus.

Terrorisé

- Une créature *terrorisée* subit un *désavantage* lors de ses tests de caractéristique et de ses jets d'attaque tant que la source de sa frayeur se trouve dans son champ de vision.
- La créature est incapable de se rapprocher de la source de sa frayeur de son plein gré.

Autres états temporaires

Les états suivants pourraient aussi affecter votre personnage. Tout comme les états spéciaux précédents, ils ne se cumulent pas et ont une durée précisée dans l'effet qui impose chaque état. Toutefois, si un effet ou une capacité annule tous les états qui affectent le personnage, les états suivants ne sont pas concernés, à moins qu'ils soient spécifiquement désignés.

Repoussé

- Une créature *repoussée* ne peut pas volontairement s'approcher à moins de 9 mètres de la créature (ou toute autre source) à l'origine de l'effet.
- La créature ne peut plus utiliser de réaction.
- Ses seules actions disponibles sont *se précipiter* et toute action permettant d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer.
- Si la créature n'a nulle part où s'enfuir, elle peut utiliser l'action *esquiver*.

Surpris

- Une créature *surprise* est incapable de se déplacer.
- Une créature *surprise* ne peut entreprendre ni action ni réaction.

Fatigue et épuisement

Certaines aptitudes et certains dangers environnementaux, comme la faim et les effets à long terme des températures glaciales et étouffantes, provoquent un état particulier appelé l'épuisement. Celui-ci se divise

Enchaîner les repos

Du point de vue des règles, rien n'empêche, les personnages d'enchaîner des repos courts. Cela peut notamment permettre aux PJ de cumuler de nombreuses capacités de soins (chant de réconfort du barde par exemple). Le MJ pourra toutefois décider que deux repos courts doivent être séparés par une durée minimum. Les règles sont prévues pour qu'un groupe typique puisse enchaîner jusqu'à 6 à 8 rencontres moyennes ou difficiles par jour, aussi vous ne pouvez guère imposer plus d'une heure de séparation entre chaque période de repos si vous voulez respecter ce rythme. Dans le cas contraire, par exemple si vous choisissez d'imposer 3 heures d'activité entre chaque période de repos, il vous faudra prévoir un nombre de rencontre moins élevé chaque jour ou savoir que certaines rencontres, lorsqu'elles sont enchaînées sans repos seront plus difficiles.

en six niveaux. Un effet peut donner un ou plusieurs niveaux d'épuisement, comme indiqué dans la description de chaque effet.

Niveau	Effet
1	*Désavantage* lors des tests de caractéristique
2	Vitesse réduite de moitié
3	*Désavantage* lors des attaques et des sauvegardes
4	Maximum de points de vie réduit de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Décès

Si une créature déjà épuisée souffre d'un nouvel effet générant de l'épuisement, son niveau d'épuisement actuel augmente du montant indiqué dans la description de l'effet.

Une créature souffre des effets de son niveau d'épuisement actuel et de tous les effets des niveaux inférieurs. Par exemple, une créature affligée d'un épuisement de niveau 2 voit sa vitesse réduite de moitié et subit un *désavantage* lors de ses tests de caractéristique.

Un effet qui réduit l'épuisement diminue son niveau du montant indiqué dans sa description. Tous les effets d'épuisement se terminent si le niveau d'épuisement de la créature est réduit à moins de 1.

Une fois terminé, un repos long réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1, à condition qu'elle ait eu à boire et à manger.

Repos

Même si les aventuriers sont des héros, il est impossible de passer ses journées entières à explorer des cavernes, à interagir avec d'autres individus ou à se battre sans jamais se reposer. Vos personnages doivent dormir, manger, soigner leurs blessures, reposer leur esprit afin de lancer à nouveau des sorts, et se préparer à repartir à l'aventure.

Au cours d'une journée, les aventuriers peuvent observer des périodes de repos court. À la fin d'une journée, on parle d'une période de repos long. Il est aussi possible de choisir de récupérer pendant un moment de répit (voir *Entre les aventures*, page 278 du chapitre 8).

Repos court

Un repos court est une période de repos d'au moins 1 heure pendant laquelle un personnage ne fait rien de plus fatigant que de manger, boire, lire et panser ses blessures.

A la fin d'une période de repos court, un personnage peut décider de puiser dans sa réserve de dés de vie. Cette dernière est égale à son niveau. Il peut lancer un ou plusieurs dés de vie. Pour chaque dé de vie ainsi utilisé, le joueur lance un dé et ajoute à son résultat le modificateur de Constitution de son personnage. Le total correspond au nombre de points de vie regagnés par celui-ci. Le joueur peut décider de lancer ses dés de vie les uns après les autres, et donc d'attendre de connaître le résultat d'un lancer de dé avant de choisir de dépenser un dé de vie supplémentaire. Un personnage regagne une partie des dés de vie utilisés après un repos long, comme expliqué ci-dessous.

Repos long

Un repos long est une période de repos d'au moins 8 heures, pendant laquelle un personnage dort ou n'entreprend que des activités reposantes, comme lire, parler, manger. S'il monte la garde, il ne peut pas le faire pendant plus de 2 heures. Si ce repos est interrompu par une période d'activité soutenue, comme par exemple 1 heure passée à marcher, se battre, lancer des sorts, ou tout autre activité similaire, tout le temps passé dans l'optique d'un repos long est perdu. Le personnage doit recommencer la période de repos long du début pour en tirer bénéfice.

À la fin d'un repos long, un personnage regagne tous ses points de vie. Il regagne aussi une partie des dés de vie qu'il a dépensés : toujours au moins un dé de vie dépensé et au maximum la moitié de son total de dés de vie.

Par exemple, si un personnage possède 8 dés de vie, il peut en regagner 4 au maximum à la fin d'un repos long. Un personnage de niveau 1 regagne son dé de vie s'il l'a dépensé.

Un personnage ne peut profiter qu'une fois par période de 24 heures des bénéfices conférés par un repos long et, pour cela, il doit avoir au moins 1 point de vie au début de cette période de repos.

Régénération ou récupération ?

Non, lorsqu'un personnage utilise des dés de vie pour récupérer des PV, ses blessures ne se referment pas instantanément. Rappelez-vous que les PV mesurent bien plus que des blessures, il s'agit d'une échelle de puissance remplaçant symboliquement différentes capacités défensives d'un personnage : capacité à esquiver les coups, à combattre longtemps, etc. Tant qu'un personnage n'est pas à 0PV, les dégâts qu'ils subit sont mineurs : bleus, égratignures et petites plaies sans conséquences. Ce n'est que lorsqu'un coup l'amène à 0 PV qu'il risque de subir une blessure mortelle. Aussi, un personnage qui se repose récupère son souffle et rassemble son courage, prêt à affronter de nouveaux dangers.





11: LANCER DES SORTS

La magie imprègne les mondes de ***Héros & Dragons*** et se présente souvent sous forme de sorts.

Ce chapitre vous propose des règles pour lancer des sorts. Les personnages ont différentes manières de préparer et de lancer leurs sorts, en fonction de leur classe. Quant aux monstres, ils les utilisent à leur propre manière. Mais quoi qu'il en soit, un sort répond toujours aux règles suivantes.

Qu'est-ce qu'un sort ?

Un sort est un effet magique perceptible, un remodelage unique des énergies magiques qui imprègnent le multivers et qui s'exprime de manière spécifique et limitée. Lorsqu'un personnage lance un sort, il prélève soigneusement quelques brins de la magie brute inhérente au monde, les fixe selon un motif choisi, les fait vibrer de manière spécifique et enfin les libère pour créer l'effet désiré. Le tout généralement en l'espace de quelques secondes.

Les sorts font des outils, des armes et des sceaux de protection très polyvalents. Ils peuvent provoquer des dégâts ou les réparer, imposer ou dissiper un état spécial (voir le chapitre 10, *Gérer la santé du personnage*, page 301), aspirer l'énergie vitale ou même ramener les morts à la vie.

D'innombrables sorts ont été inventés au fil des millénaires, dans toute l'histoire du multivers, et beaucoup ont été oubliés. Certains gisent dans des grimoires vermoulus dissimulés dans d'antiques ruines ou sont restés prisonniers de l'esprit de dieux décédés. Mais il se peut qu'un jour, un personnage ayant accumulé assez de puissance et de sagesse les réinvente.

Niveau de sort

Tout sort s'accompagne d'un niveau, allant de 0 à 9. Ce niveau est une indication générale de la puissance du sort : l'humble (mais toujours efficace) *projectile magique* est de niveau 1 tandis que le *souhait*, capable de chambouler le monde, est de niveau 9. Les tours de magie (des sorts simples mais utiles qu'un personnage peut lancer à volonté) sont de niveau 0. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus celui qui le lance doit avoir atteint un niveau élevé pour le jeter.

Les niveaux du sort ne correspondent pas directement au niveau du personnage : bien souvent, un personnage doit avoir atteint le niveau 17 et non le niveau 9 pour lancer un sort de niveau 9.

Les sorts connus et les sorts préparés

Avant de pouvoir incanter, le lanceur de sorts doit avoir fermement ancré le sort dans son esprit ou l'utiliser via un objet magique qui l'autorise. Les membres de quelques classes, comme les bardes et les ensorceleurs, connaissent une liste de sorts limitée mais les gardent toujours en tête. Il en va de même pour les monstres capables de recourir à la magie. Les autres lanceurs de sorts, comme les clerc et les magiciens, sont obligés de préparer leurs sorts. Ce processus se déroule différemment en fonction de leur classe, comme expliqué dans la description de chacune.

Dans tous les cas, le nombre de sorts qu'un personnage peut garder à l'esprit à un moment donné dépend de son niveau.

Emplacements de sorts

Quel que soit le nombre de sorts que le lanceur de sorts connaît ou qu'il a préparé, il ne peut en lancer qu'un nombre limité avant d'être contraint de se reposer. La manipulation du tissu magique et la canalisation de son énergie, même dans un sort simple, est un processus fatiguant aussi bien sur le plan mental que physique, et plus le niveau du sort est élevé, plus il est épuisant à lancer. C'est pourquoi la description de chaque classe de lanceur de sorts – à l'exception du sorcier – comprend une table indiquant le nombre de sorts de chaque niveau que le personnage est capable de lancer. Par exemple, Umare la magicienne de niveau 3 dispose de quatre emplacements de sorts de niveau 1 et de deux emplacements de sort de niveau 2.

Quand un personnage lance un sort, il dépense un emplacement du même niveau que le sort ou d'un niveau supérieur, « *remplissant* » l'emplacement avec le sort. Vous pouvez considérer l'emplacement de sort comme une cavité : petite pour un sort de niveau 1, plus grande pour un sort de niveau supérieur. Un sort de niveau 1 tient dans tous les emplacements de sort tandis qu'un sort de niveau 9 rentre seulement dans un emplacement de niveau 9. Ainsi, quand Umare lance le sort de niveau 1 *projectile magique*, elle dépense l'un de ses quatre emplacements de niveau 1. Il lui en reste donc trois.

Un repos long restaure tous les emplacements de sort dépensés.

Certains monstres et personnages disposent de pouvoirs spéciaux qui leur permettent de lancer des sorts sans utiliser d'emplacement. C'est le cas d'un sorcier qui opte pour certaines invocations occultes et d'un diantrefosse des neuf enfers, par exemple.

Lancer un sort via un emplacement de niveau supérieur

Quand un lanceur de sorts utilise un emplacement d'un niveau supérieur à celui du sort, ce dernier adopte le niveau de l'emplacement lors de son incantation. Par exemple, si Umare lance *projectile magique* en dépensant un emplacement de niveau 2, ce *projectile ma-*

Les incantations en armure

Pour incanter, il faut se concentrer intensément et exécuter des gestes précis, c'est pourquoi le personnage doit impérativement maîtriser le port de l'armure dont il est vêtu, sans quoi cette dernière le distrait et le gêne trop dans ses mouvements pour lui permettre de lancer un sort.



gique devient un sort de niveau 2. En pratique, le sort se « *dilate* » pour occuper tout l'emplacement disponible.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, ont un effet plus puissant quand ils sont lancés avec un niveau supérieur, comme expliqué dans leur description.

Les tours de magie

Un tour de magie est un sort que l'on peut lancer à volonté, sans le préparer à l'avance ni dépenser d'emplacement de sort. Des exercices répétés ont fini par fixer le sort dans l'esprit du lanceur de sorts et l'ont imprégné de la magie nécessaire pour générer ses effets, encore et encore. Un tour de magie est un sort de niveau 0.

Les rituels

Certains sorts portent une mention spéciale : rituel. On peut les lancer en suivant les règles d'incantation ordinaires ou sous forme de rituel. Cette version du sort demande 10 minutes de plus et n'utilise pas d'emplacement de sort. Cela signifie qu'elle ne peut être lancée à plus haut niveau..

Pour lancer un sort sous forme de rituel, le lanceur de sorts doit disposer d'un pouvoir qui lui permet de le faire. C'est par exemple le cas des clercs et des druides. Il doit aussi avoir préparé le sort ou l'avoir dans sa liste de sorts connus, à moins que son pouvoir de rituel ne précise le contraire, comme chez le magicien.

Lancer un sort

Quand un personnage lance un sort, il suit toujours les mêmes règles de base, quelle que soit sa classe et quels que soient les effets du sort.

Chaque description de sort présenté dans le chapitre 11, *Lancer des sorts - Description des sorts*, pages 320-413, commence par un bloc d'information : le nom du sort, son niveau, son école, son temps d'incantation, sa portée, ses composantes et sa zone d'effet. Le reste de la section décrit les effets particuliers du sort.

Temps d'incantation

Généralement, un sort se lance par une seule action, mais certains exigent une action bonus, une réaction ou encore plus de temps.

Action bonus

Un sort qui se lance par une action bonus est particulièrement rapide. Pour le lancer, il faut dépenser une action bonus à son tour, à condition de ne pas avoir déjà effectué une telle action au cours de ce tour. Impossible de lancer un autre sort lors de ce tour, à moins qu'il ne s'agisse d'un tour de magie avec un temps d'incantation d'une action.

Réaction

Certains sorts se lancent sous forme de réaction. Il faut juste une fraction de seconde pour les faire naître et ils se lancent en réponse à un événement. Si un sort peut se lancer ainsi, sa description précise exactement dans quelles conditions.

Long temps d'incantation

Certains sorts (dont les rituels) exigent une période d'incantation supérieure, allant de quelques minutes à quelques heures. Quand un sort avec un temps d'incantation supérieur à une seule action ou une réaction est lancé, il impose au lanceur de consacrer à chaque tour son action à l'incantation et, pendant tout ce temps, à maintenir sa concentration (voir *Concentration*, plus bas). Si elle vole en éclats, le sort échoue mais il ne perd pas l'emplacement de sort concerné. S'il veut recommencer l'incantation, il doit la reprendre à zéro.

Portée

La cible d'un sort doit être à portée de ce sort. Pour un sort comme *projectile magique*, la cible est une créature, pour un sort comme *boule de feu*, c'est le point où la boule explose.

La plupart des sorts ont une portée indiquée en mètres. Certains affectent uniquement les créatures (y compris le lanceur de sorts lui-même) avec lesquelles le lanceur établit un contact physique. D'autres, comme *bouclier*, affectent uniquement le lanceur de sorts. Pour ceux-là, la portée est dite « *personnelle* ».

Les sorts qui génèrent un cône ou une ligne comme effet et prennent leur origine au niveau du lanceur de sorts ont aussi une portée personnelle pour indiquer que le point d'origine de l'effet est obligatoirement le lanceur du sort (voir *Zones d'effet*, plus loin dans ce chapitre).

Une fois le sort lancé, ses effets ne sont pas limités par sa portée, à moins que sa description n'indique le contraire.

Composantes

Les composantes du sort représentent les éléments physiques indispensables à l'incantation. La description du sort indique s'il nécessite des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si le lanceur de sorts est incapable de fournir une ou plusieurs de ces composantes, il ne peut pas lancer le sort.

Verbales (V)

Pour lancer la plupart des sorts, il faut entonner des paroles mystiques. Ces mots ne constituent pas la source de puissance du sort, ce sont plutôt des combinaisons de sons, prononcées avec un timbre et une résonance spécifiques, qui animent des filaments de magie. Ainsi, un personnage bâillonné ou englobé dans une zone de silence comme celle résultant du sort *silence* ne peut pas lancer de sort à composante verbale.

Somatiques (S)

Les gestes à exécuter lors de l'incantation se traduisent par force gesticulations ou par un ensemble de mouvements complexes. Si un sort exige une composante somatique, le lanceur doit avoir au moins une main libre pour accomplir les mouvements nécessaires.

Matérielles (M)

L'incantation de certains sorts requiert des objets particuliers, indiqués entre parenthèses dans la ligne réservée aux composantes. Le personnage peut utiliser une sacoche à composantes ou un focaliseur d'incantation (voir le chapitre 5, *Équipement*, page 123) au lieu de la composante indiquée. En revanche, si la composante requise s'accompagne d'une valeur monétaire, le personnage doit obligatoirement utiliser la composante indiquée pour lancer le sort.

S'il est noté que le sort consomme la composante matérielle utilisée, le lanceur de sorts doit en fournir une nouvelle à chaque incantation.

Le lanceur de sorts doit avoir une main libre pour accéder à sa composante matérielle (ou pour tenir son focaliseur d'incantation), mais ce peut être la même main que celle utilisée pour accomplir la composante somatique du sort.

Durée

La durée du sort correspond à la période pendant laquelle le sort fait effet. Elle s'exprime en rounds, minutes, heures ou même en années. Certains sorts précisent que leurs effets persistent jusqu'à ce que quelqu'un les dissipe ou les détruise.

Instantanée

De nombreux sorts sont instantanés, ils blessent, soignent, créent ou modifient une créature ou un objet sans qu'il soit possible de les dissiper car leur magie existe seulement l'espace d'un bref instant.

Concentration

Le lanceur de sorts doit rester concentré pour maintenir la magie de certains sorts qui se terminent dès qu'il perd sa concentration.

Si un sort se maintient par concentration, cette information apparaît dans la section durée et précise combien de temps le lanceur de sorts peut se concentrer. Il peut rompre sa concentration quand il le désire, cela ne lui demande aucune action.

Les activités normales, comme les déplacements et les attaques, n'interfèrent pas avec la concentration. En revanche, voici quelques facteurs susceptibles de la briser :

Lancer un autre sort demandant de la concentration. Le lanceur de sorts perd sa concentration sur un sort s'il en lance un autre exigeant aussi de la concentration. Il ne peut pas se concentrer sur deux sorts à la fois.

Subir des dégâts. Si le lanceur de sorts subit des dégâts alors qu'il se concentre sur un sort, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration se brise. Le DD équivaut à la moitié des dégâts reçus (avec un minimum de 10). Si le lanceur de sorts subit des dégâts issus de plusieurs sources, comme une flèche d'une part et le souffle d'un dragon d'autre part, il doit faire un jet de sauvegarde pour chaque source de dégâts.

Se retrouver neutralisé ou mourir. Le lanceur de sorts perd sa concentration s'il est *neutralisé* ou s'il meurt.

Le MJ peut aussi décider que certains phénomènes environnementaux, comme une vague s'abattant sur le lanceur de sorts alors qu'il se trouve sur un bateau en pleine tempête, l'obligent à réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 s'il veut continuer à se concentrer sur son sort.

Cibles

Un sort exige généralement que son lanceur choisisse une ou plusieurs cibles qui seront affectées par sa magie. La description du sort précise si ce dernier vise les créatures, les objets ou le point d'origine de la zone d'effet (voir plus loin).

À moins que le sort n'ait un effet perceptible, la créature visée ne sait pas forcément qu'elle a été la cible d'un sort. Un effet provoquant un éclair de lumière se remarque certainement, mais un effet plus subtil, comme une tentative de lecture des pensées, passe souvent inaperçu, à moins que la description du sort ne précise le contraire.

Un chemin dégagé jusqu'à la cible

Pour viser quelque chose, le lanceur de sorts doit avoir un itinéraire dégagé jusqu'à sa cible, elle ne doit donc pas se trouver derrière un abri total.

Si le lanceur de sorts positionne une zone d'effet en un point qu'il ne voit pas et qu'un obstacle, comme un mur, se dresse entre ce point et lui, le point d'origine de l'effet se retrouve automatiquement du côté de l'obstacle le plus proche du lanceur.

Se prendre pour cible

Si le sort vise une cible au choix du lanceur de sorts, ce dernier peut se prendre pour cible, sauf si la cible doit impérativement être hostile ou qu'il est spécifié que ce ne peut pas être le lanceur. S'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort qu'il lance, il peut se prendre pour cible.

Zone d'effet

Les sorts tels que *mains brûlantes* et *cône de froid* couvrent une zone, ce qui leur permet d'affecter plusieurs créatures à la fois.

L'aspect de la zone d'effet figure dans la description du sort et se présente généralement sous l'une des cinq formes suivantes : cône, cube, cylindre, ligne ou sphère. Chaque zone d'effet a un point d'origine, un endroit à partir duquel l'énergie du sort se répand. Les règles associées à chaque forme expliquent comment positionner le point d'origine. En général, le point d'origine est un point de l'espace, mais ce peut être parfois une créature ou un objet.

L'effet de sort s'étend en lignes droites depuis son point d'origine. Si aucune ligne droite ne relie le point d'origine à un emplacement de la zone d'effet, cet emplacement n'est pas compris dans la zone d'effet du sort. Pour bloquer l'une de ces lignes imaginaires, un obstacle doit fournir un abri total.

Cône

Un cône s'étend dans la direction de votre choix, à partir de son point d'origine. Sa largeur à un point donné de sa longueur est égale à la distance qui le sépare de son point d'origine. La longueur maximale du cône est notée dans sa zone d'effet.

Le point d'origine d'un cône n'est pas inclus dans sa zone d'effet, à moins que le lanceur de sorts n'en décide autrement.

Cube

Le lanceur de sorts choisit le point d'origine du cube, qui se trouve n'importe où sur une face de l'effet cubique. La taille du cube représente la longueur de chaque arrête.

Le point d'origine du cube n'est pas inclus dans sa zone d'effet, à moins que le lanceur de sorts n'en décide autrement.

Cylindre

Le point d'origine d'un cylindre est le centre d'un cercle du rayon du cylindre, comme indiqué dans la description du sort. Ce cercle doit se trouver au sol ou au sommet du cylindre. L'énergie du cylindre se répand en lignes droites depuis le point d'origine jusqu'au périmètre du cercle, formant la base du cylindre. L'effet se propage ensuite vers le haut depuis la base ou vers le bas depuis le sommet, sur une distance égale à la hauteur du cylindre.

Le point d'origine d'un cylindre est inclus dans sa zone d'effet.

Ligne

Une ligne s'étend depuis son point d'origine en ligne droite sur toute sa longueur et couvre une zone définie par sa largeur.

Le point d'origine d'une ligne n'est pas inclus dans sa zone d'effet, à moins que le lanceur de sorts n'en décide autrement.

Sphère

Le lanceur de sorts choisit le point d'origine de la sphère qui s'étend depuis ce point. Sa taille est exprimée en mètres sous forme de rayon qui s'étend depuis ce point.

Le point d'origine de la sphère est inclus dans sa zone d'effet.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts précisent que la cible a droit à un jet de sauvegarde pour éviter un ou plusieurs de ses effets. Le sort indique quelle caractéristique utiliser pour le jet et explique ce qui se passe en cas d'échec et de réussite.

Le DD pour résister à un sort est de 8 + modificateur de la caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + modificateurs spéciaux.

Les écoles de magie

Les académies de magie regroupent les sorts en huit catégories appelées des écoles de magie. Les érudits, en particulier les magiciens, classent tous les sorts dans ces catégories, persuadés que la magie fonctionne toujours de la même manière, et ce qu'elle découle d'études rigoureuses ou qu'elle émane d'une divinité.

Les écoles de magie aident à décrire les sorts mais n'obéissent pas à des règles particulières, bien que certaines règles se réfèrent à elles.

Les sorts d'**abjuration** sont de nature protectrice, mais certains ont aussi un usage offensif. Ils créent des barrières magiques, annulent les effets néfastes, blessent les intrus ou bannissent des créatures vers d'autres plans d'existence.

Les sorts d'**invocation** transportent des créatures et des objets d'un endroit à l'autre. Certains appellent des créatures et des objets invoqués aux côtés du lanceur de sorts tandis que d'autres permettent à ce dernier de se téléporter ailleurs. Certains produisent des objets ou des effets à partir de rien.

Les sorts de **divination** révèlent des informations concernant des secrets oubliés depuis longtemps, des aperçus du futur, des cachettes, une vérité derrière une illusion ou des gens ou des lieux éloignés.

Les sorts d'**enchantement** affectent l'esprit d'autrui et influencent ou contrôlent son comportement. Grâce à eux, le lanceur de sorts peut obliger un ennemi à le considérer comme un ami, contraindre des créatures à effectuer une action donnée ou même contrôler autrui comme une marionnette.

Les sorts d'**évocation** manipulent l'énergie magique pour produire l'effet désiré. Certains déchaînent le feu ou la foudre, d'autres canalisent l'énergie positive pour soigner les plaies.

Les sorts d'**illusion** dupent les sens ou l'esprit d'autrui. Ils poussent les gens à voir des choses qui n'existent pas, à ne pas voir celles qui sont devant eux, à entendre des bruits imaginaires ou à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Certaines illusions produisent des images que tout le monde peut voir mais d'autres sont plus insidieuses et implantent une image directement dans l'esprit d'une créature.

Les sorts de **nécromancie** manipulent les énergies de la vie et de la mort. Ils servent à accroître les réserves de force vitale, à absorber l'énergie vitale d'autrui, à créer des morts-vivants et même à ressusciter les défunts.

Les sorts de **transmutation** modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'un environnement. Ils peuvent transformer un ennemi en créature inoffensive, renforcer un allié, faire bouger un objet sur une simple injonction ou améliorer les capacités curatives innées d'une créature pour qu'elle se remette plus vite de ses blessures.



Jets d'attaque

Dans certains cas, le lanceur de sorts doit faire un jet d'attaque pour savoir si l'effet du sort touche la cible prévue. Lors d'une attaque de sort, son bonus d'attaque est égal à son modificateur de caractéristique d'incantation + son bonus de maîtrise.

La plupart des sorts s'accompagnant d'un jet d'attaque exigent une attaque à distance. N'oubliez pas que le personnage qui lance un sort subit un *désavantage* lors d'un jet d'attaque à distance s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une créature hostile qui peut le voir et n'est pas *neutralisée*.

Combiner les effets magiques

Les effets de différents sorts s'additionnent quand leurs durées se superposent. En revanche, les effets d'un même sort lancé à plusieurs reprises ne se cumulent pas. Dans ce cas, l'effet le plus puissant (par exemple, le bonus le plus élevé) s'applique tant que sa durée se superpose à celle des autres.

Par exemple, si deux clerc lancent *bénédiction* sur une même cible, cette dernière bénéficie des effets d'un seul de ces sorts, elle ne lance pas deux dés supplémentaires.



GRIMOIRE
Liste de sorts par classe

Barde

Tours de magie (niveau 0)

aura du héros
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
moquerie cruelle
porte-bonheur
prestidigitation
réparation
viser juste

Niveau 1

amitié avec les animaux
charme-personne
communication avec les animaux
compréhension des langues
déguisement
détection de la magie
fléau
fou rire
grande foulée
héroïsme
identification
image silencieuse
instrument fantomatique
léger comme une plume
lueurs féeriques
mot de guérison
serviteur invisible
soin des blessures
sommeil
texte illusoire
vague tonnante

Niveau 2

amélioration de caractéristique
apaisement des émotions
bouche magique
briser
cécité/surdité
chauffer le métal
déblocage
détection des pensées
envoûtement
immobiliser un humanoïde
invisibilité
localiser des animaux ou des plantes
localiser un objet
messager animal
offrande inéluctable
ombres imaginaires
restauration inférieure
silence
stalagmites fulgurantes
suggestion
voir l'invisible
zone de vérité

Niveau 3

catalepsie
clairvoyance
communication avec les morts
communication avec les plantes
croissance végétale
dissipation de la magie
envoi de message
glyphe de protection
image majeure
jeter une malédiction
langues
motif hypnotique
non-détection
nuage puant
petite hutte
peur

Niveau 4

compulsion
confusion
invisibilité supérieure
liberté de mouvement
localiser une créature
métamorphose
porte dimensionnelle
terrain hallucinatoire

Niveau 5

animation des objets
apparence trompeuse
cercle de téléportation
coercition mystique
dominer un humanoïde
entrave planaire
éveil
immobiliser un monstre
légende
modification de mémoire
rappel à la vie
restauration supérieure
rêve
scrutation
soin des blessures de groupe
tromperie

Niveau 6

danse irrésistible
illusion programmée
mauvais œil
protections et sceaux
suggestion de groupe
trouver un chemin
vision suprême

Niveau 7

cage de force
épée magique
forme éthérée
image projetée
manoir somptueux
mirage
régénération
résurrection
symbole
téléportation

Niveau 8

bagou
dominer un monstre
esprit faible
esprit impénétrable
mot de pouvoir étourdissant

Niveau 9

harmonique miraculeuse
métamorphose suprême
mot de pouvoir mortel
prémonition

Clerc

Tours de magie (niveau 0)

assistance
épargner les mourants
flamme sacrée
lumière
réparation
résistance
thaumaturgie

Niveau 1

balisage
bénédiction
blessure
bouclier de la foi
création ou destruction d'eau
détection de la magie
détection du mal et du bien
détection du poison et des maladies
fléau
injonction
mot de guérison
protection contre le mal et le bien
purification de la nourriture et de l'eau
sanctuaire
soin des blessures

Niveau 2

aide
amélioration de caractéristique
apaisement des émotions
arme spirituelle
augure
cécité/surdité
doux repos
flamme éternelle
immobiliser un humanoïde
lien de protection
localiser un objet
prière de soins
protection contre le poison
restauration inférieure
silence
trouver les pièges
zone de vérité

Niveau 3

animation des morts
catalepsie
cercle magique
clairvoyance
communication avec les morts
création de nourriture et d'eau
dissipation de la magie
envoi de message
esprits gardiens
fusion dans la pierre
glyphe de protection
jeter une malédiction
langues
lever une malédiction
lueur d'espoir
lumière du jour
marche sur l'eau
mot de guérison de groupe
protection contres les énergies
revigorer

Niveau 4

bannissement
contrôle de l'eau
divination
façonnage de la pierre
gardien de la foi
liberté de mouvement
localiser une créature
protection contre la mort

Niveau 5

coercition mystique
colonne de flamme
communion
contagion
dissipation du mal et du bien
entrave planaire
fléau d'insectes
légende
rappel à la vie
restauration supérieure
sanctification
scrutation
soin des blessures de groupe

Niveau 6

allié planaire
barrière de lames
contamination
création de mort-vivant
festin des héros
guérison
interdiction
mot de retour
trouver un chemin
vision suprême

Niveau 7

changement de plan
forme éthérée
invoquer un céleste
parole divine
régénération
résurrection
symbole
tempête de feu

Niveau 8

aura sacrée
champ antimagie
contrôle du climat
tremblement de terre

Niveau 9

guérison de groupe
portail
projection astrale
résurrection suprême

Druide

Tours de magie (niveau 0)

assistance
bouffée de poison
druidisme
éclat de bois
gourdin magique
produire une flamme
réparation
résistance

Niveau 1

amitié avec les animaux
baies nourricières
charme-personne
communication avec les animaux
création ou destruction d'eau
détection de la magie
détection du poison et des maladies
enchevêtrement
grande foulée
lueurs féeriques
mot de guérison
nappe de brouillard
purification de la nourriture et de l'eau
saut
soin des blessures
vague tonnante

Niveau 2

amélioration de caractéristique
bourrasque
chauffer le métal
compagnon animal
croissance d'épines
immobiliser un humanoïde
lame de feu
localiser des animaux ou des plantes
localiser un objet
messager animal
passage sans trace
peau d'écorce
protection contre le poison
rayon de lune
restauration inférieure
sphère de feu
trouver les pièges
vision dans le noir

Niveau 3

appel de la foudre
catalepsie
communication avec les plantes
croissance végétale
dissipation de la magie
fusion dans la pierre
invoquer des animaux
lumière du jour
marche sur l'eau
mur de vent
protection contres les énergies
respiration aquatique
tempête de neige

Niveau 4

confusion
contrôle de l'eau
dominer une bête
façonnage de la pierre
flétrissement
insecte géant
invoquer des élémentaires mineurs
invoquer des êtres des bois
liane chasseresse
liberté de mouvement
localiser une créature
métamorphose
mur de feu
peau de pierre
tempête de grêle
terrain hallucinatoire

Niveau 5

coercition mystique
communion avec la nature
contagion
coquille antivie
entrave planaire
éveil
fléau d'insectes
invoquer un élémentaire
mur de pierre
passage par les arbres
réincarnation
restauration supérieure
scrutation
soin des blessures de groupe

Niveau 6

déplacer la terre
festin des héros
guérison
invoquer une fée
marche sur le vent
mur d'épines
rayon de soleil
transport végétal
trouver un chemin

Niveau 7

changement de plan
inversion de la gravité
mirage
régénération
tempête de feu

Niveau 8

contrôle du climat
éclat du soleil
esprit faible
formes animales
répulsion/attirance
tempête de sable
tremblement de terre

Niveau 9

changement de forme
prémonition
résurrection suprême
tempête vengeresse

Ensorceleur / Sorcelame

Tours de magie (niveau 0)

aspersion acide
aura du héros
contact glacial
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
poigne électrique
porte-bonheur
prestidigitation
rayon de givre
réparation
trait de feu
viser juste

Niveau 1

armure du mage
bouclier
charme-personne
compréhension des langues
couleurs dansantes
déguisement
détection de la magie
geyser d'énergie
image silencieuse
léger comme une plume
mains brûlantes
nappe de brouillard
projectile magique
repli expéditif
sang du démon
saut
simulacre de vie
sommeil
strangulation
vague tonnante

Niveau 2

agrandir/rétrécir
amélioration de caractéristique
bourrasque
briser
cécité/surdité
déblocage
détection des pensées
flou
image miroir
immobiliser un humanoïde
invisibilité
lévitation
modifier son apparence
offrande inéluctable
ombres imaginaires
pas brumeux
pattes d'araignée
rayon ardent
stalagmites fulgurantes
suggestion
ténèbres
toile d'araignée
vision dans le noir
voir l'invisible

Niveau 3

boule de feu
clairvoyance
clignotement
contresort
dissipation de la magie
éclair
forme gazeuse
hâte
image majeure
langues
lenteur
lumière du jour
marche sur l'eau
motif hypnotique
nuage puant
peur
protection contres les énergies
respiration aquatique
tempête de neige
vol

Niveau 4

bannissement
confusion
dominer une bête
flétrissement
invisibilité supérieure
métamorphose
mur de feu
peau de pierre
porte dimensionnelle
tempête de grêle

Niveau 5

animation des objets
apparence trompeuse
cercle de téléportation
cône de froid
création
dominer un humanoïde
fléau d'insectes
immobiliser un monstre
mur de pierre
nuage mortel
télékinésie

Niveau 6

cercle de mort
chaîne d'éclairs
déplacer la terre
désintégration
globe d'invulnérabilité
mauvais œil
passage dimensionnel
rayon de soleil
suggestion de groupe
vision suprême

Niveau 7

boule de feu à explosion retardée
changement de plan
doigt de mort
embruns prismatiques
forme éthérée
inversion de la gravité
téléportation
tempête de feu

Niveau 8

dominer un monstre
éclat du soleil
mot de pouvoir étourdissant
nuage incendiaire
tremblement de terre

Niveau 9

arrêt du temps
mot de pouvoir mortel
nuée de météores
portail
souhait

Magicien

Tours de magie (niveau 0)

aspersion acide
aura du héros
bouffée de poison
contact glacial
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
poigne électrique
porte-bonheur
prestidigitation
rayon de givre
réparation
trait de feu
viser juste

Niveau 1

alarme
appel de familier
armure du mage
bouclier
charme-personne
compréhension des langues
couleurs dansantes
déguisement
détection de la magie
disque flottant
fou rire
graisse
grande foulée
identification
image silencieuse
léger comme une plume
mains brûlantes
nappe de brouillard
projectile magique
protection contre le mal et le bien
repli expéditif
sang du démon
saut
serviteur invisible
simulacre de vie
sommeil
strangulation
texte illusoire
vague tonnante

Niveau 2

agrandir/rétrécir
arme magique
aura magique de l'arcaniste
bouche magique
bourrasque
briser
cécité/surdité
corde enchantée
déblocage
dessiccation
détection des pensées
doux repos
flamme éternelle
flèche acide
flou
image miroir
immobiliser un humanoïde
invisibilité
lévitation
localiser un objet
modifier son apparence
offrande inéluctable
ombres imaginaires
pas brumeux
pattes d'araignée
rayon affaiblissant
rayon ardent
sphère de feu
stalagmites fulgurantes
suggestion
ténèbres
toile d'araignée
verrou magique
vision dans le noir
voir l'invisible

Niveau 3

animation des morts
boule de feu
caresse du vampire
catalepsie
cercle magique
clairvoyance
clignotement
contresort
dissipation de la magie
éclair
envoi de message
forme gazeuse
glyphe de protection
hâte
image majeure
jeter une malédiction
langues
lenteur
lever une malédiction
monture fantôme
motif hypnotique
non-détection
nuage puant
petite hutte
peur
protection contres les énergies
respiration aquatique
tempête de neige
vol

Niveau 4

assassin imaginaire
bannissement
bouclier de feu
chien de garde
coffre secret
confusion
contrôle de l'eau
fabrication
façonnage de la pierre
flétrissement
invisibilité supérieure
invoquer des élémentaires mineurs
localiser une créature
métamorphose
mur de feu
œil magique
peau de pierre
porte dimensionnelle
sanctuaire privé
sphère résiliente
tempête de grêle
tentacules noirs
terrain hallucinatoire

Niveau 5

animation des objets
apparence trompeuse

cercle de téléportation
coercition mystique
cône de froid
contacter un autre plan
création
dominer un humanoïde
entrave planaire
immobiliser un monstre
invoquer un élémentaire
légende
lien télépathique
main magique
modification de mémoire
mur de force
mur de pierre
nuage mortel
passe-muraille
rêve
scrutation
télékinésie
tromperie

Niveau 6

cercle de mort
chaîne d'éclairs
contingence
convocations instantanées
création de mort-vivant
danse irrésistible
déplacer la terre
désintégration
globe d'invulnérabilité
illusion programmée
mauvais œil
mur de glace
passage dimensionnel
pétrification
possession
protections et sceaux
rayon de soleil
sphère glacée
suggestion de groupe
vision suprême

Niveau 7

boule de feu à explosion retardée
cage de force
changement de plan
doigt de mort
embruns prismatiques
épée magique
forme éthérée
image projetée
inversion de la gravité
manoir somptueux
mirage
séquestration
simulacre
symbole
téléportation

Niveau 8

champ antimagie
clone
contrôle du climat
demi-plan
dominer un monstre
éclat du soleil
esprit faible
esprit impénétrable
excavation
labyrinthe
mot de pouvoir étourdissant
nuage incendiaire
répulsion/attirance

Niveau 9

arrêt du temps
changement de forme
emprisonnement
étrangeté
métamorphose suprême
mot de pouvoir mortel
mur prismatique
nuée de météores
portail
prémonition
projection astrale
souhait

Ombrelame

Tours de magie (niveau 0)

aura du héros
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
moquerie cruelle
prestidigitation

Niveau 1

alarme
charme-personne
déguisement
détection de la magie
graisse
identification
image silencieuse
léger comme une plume
lueurs féeriques
nappe de brouillard
poison naturel
saut
serviteur invisible
texte illusoire

Niveau 2

aura magique de l'arcaniste
déblocage
envoûtement
flou
image miroir
invisibilité
localiser un objet
modifier son apparence
ombres imaginaires
pas brumeux
pattes d'araignée
suggestion
ténèbres
vision dans le noir

Niveau 3

catalepsie
clairvoyance
dissipation de la magie

envoi de message
forme gazeuse
image majeure
langues
motif hypnotique
non-détection
nuage puant
projectile toxique
protection contre les énergies
respiration aquatique

Niveau 4

compulsion
confusion
invisibilité supérieure
liberté de mouvement
œil magique
porte dimensionnelle
terrain hallucinatoire

Paladin

Niveau 1

bénédiction
bouclier de la foi
brûlure du juste
choc des titans
détection de la magie
détection du mal et du bien
détection du poison et des maladies
faveur divine
frappe du juste
héroïsme
injonction
protection contre le mal et le bien
purification de la nourriture et de l'eau
soin des blessures

Niveau 2

aide
arme magique
frappe lumineuse
localiser un objet
protection contre le poison
restauration inférieure
trouver une monture
zone de vérité

Niveau 3

arme sainte
bénédiction héroïque
cercle magique
création de nourriture et d'eau
dissipation de la magie
lance du juste
lever une malédiction
lumière du jour
revigorer
vitalité

Niveau 4

bannissement
expiation du juste
localiser une créature
nimbe de bienfaisance
panacée
protection contre la mort

Niveau 5

aura de force
coercition mystique
dissipation du mal et du bien
épée du juste
jugement dernier
rappel à la vie

Rôdeur

Niveau 1

alarme
amitié avec les animaux
baies nourricières
communication avec les animaux
détection de la magie
détection du poison et des maladies
grande foulée
marque du chasseur
nappe de brouillard
poison naturel
saut
soin des blessures
transpercer

Niveau 2

collet magique
compagnon animal
croissance d'épines
localiser des animaux ou des plantes
localiser un objet
messager animal
passage sans trace
peau d'écorce
protection contre le poison
restauration inférieure
silence
trouver les pièges
vision dans le noir

Niveau 3

communication avec les plantes
croissance végétale
invoquer des animaux
lumière du jour
marche sur l'eau

mur de vent
non-détection
pluie de projectiles
projectile toxique
protection contres les énergies
respiration aquatique

Niveau 4
invoquer des êtres des bois
liane chasseresse
liberté de mouvement
localiser une créature
peau de pierre

Niveau 5
arc enchanté
communion avec la nature
nuée de projectiles
passage par les arbres

Sorcier

Tours de magie (niveau 0)
aura du héros
bouffée de poison
contact glacial
explosion occulte
illusion mineure
main du mage
porte-bonheur
prestidigitation
viser juste

Niveau 1
charme-personne
compréhension des langues
flamboiement funeste
manteau de givre
protection contre le mal et le bien
putréfaction
repli expéditif
représailles infernales
serviteur invisible
strangulation
texte illusoire

Niveau 2
briser
dessiccation
envoûtement
image miroir
immobiliser un humanoïde
invisibilité
offrande inéluctable
pas brumeux
pattes d'araignée
rayon affaiblissant
stalagmites fulgurantes
suggestion
ténèbres

Niveau 3
caresse du vampire
cercle magique
colère des damnés
contresort
dissipation de la magie
forme gazeuse
image majeure
langues
lever une malédiction
motif hypnotique
peur
vol

Niveau 4
bannissement
flétrissement
porte dimensionnelle
terrain hallucinatoire

Niveau 5
contacter un autre plan
immobiliser un monstre
rêve
scrutation

Niveau 6
cercle de mort
création de mort-vivant
invoquer une fée
mauvais œil
passage dimensionnel
pétrification
suggestion de groupe
vision suprême

Niveau 7
cage de force
changement de plan
doigt de mort
forme éthérée

Niveau 8
bagou
demi-plan
dominer un monstre
esprit faible
mot de pouvoir étourdissant

Niveau 9
emprisonnement
métamorphose suprême
mot de pouvoir mortel
prémonition
projection astrale

Description des sorts

AGRANDIR/RÉTRÉCIR

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de limaille de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou rétrécissez une créature ou un objet situé à portée et dans votre champ de vision pendant toute la durée du sort. Choisissez soit une créature, soit un objet qui n'est ni porté ni transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle le réussit, le sort est sans effet.

Si la cible est une créature, tout ce qu'elle porte et tout ce qu'elle transporte change de taille avec elle. En revanche, si elle lâche un objet, il reprend sa taille normale sur-le-champ.

Agrandir. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran, de M à G par exemple. Si la cible n'a pas assez de place pour doubler de volume, elle atteint la taille maximale possible dans l'espace dont elle dispose. Elle bénéficie d'un *avantage* lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force jusqu'à la fin du sort. Les armes de la cible grandissent pour s'adapter à sa nouvelle taille. Tant qu'elles sont ainsi agrandies, elles infligent 1d4 dégâts de plus.

Rétrécir. La cible réduit de moitié dans toutes les dimensions et son poids est divisé par huit. Ce rétrécissement réduit sa catégorie de taille d'un cran, de M à P par exemple. La cible subit un *désavantage* lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force jusqu'à la fin du sort. Les armes de la cible rétrécissent pour s'adapter à sa nouvelle taille. Tant qu'elles sont ainsi réduites, elles infligent 1d4 dégâts de moins (avec un minimum de 1 dégât).

AIDE

Abjuration de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une minuscule bandelette de tissu blanc)
Durée : 8 heures

Le sort renforce vos alliés, qui deviennent plus robustes et plus résolus. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chacune d'entre elles augmentent de 5 pendant toute la durée du sort.

À plus haut niveau. Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de chaque cible augmentent de 5 points supplémentaires pour chaque niveau au-delà du niveau 2.

ALARME

Abjuration de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une minuscule clochette et un filament en argent)
Durée : 8 heures

Vous installez une alarme pour vous avertir en cas d'intrusion. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée qui n'occupe pas plus d'espace qu'un cube de 6 mètres de côté. Tant que le sort fait effet, une alarme vous prévient dès qu'une créature de taille TP ou supérieure touche la zone protégée ou y pénètre. Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez aussi choisir si l'alarme sera audible ou mentale.

Une alarme mentale vous avertit d'un tintement dans votre tête tant que vous vous trouvez dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de la zone protégée. Ce tintement suffit à vous réveiller si vous êtes endormi.

Une alarme audible émet le même son qu'une cloche d'alerte pendant 10 secondes et retentit dans un rayon de 18 mètres.

ALLIÉ PLANAIRE

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous demandez de l'aide à une entité appartenant à un autre monde. Vous devez connaître cet être, que ce soit un dieu, un primordial, un prince démoniaque ou une autre créature à la puissance cosmique. L'entité vous envoie un céleste, un élémentaire ou un fiélon qui lui est loyal. Cette créature apparaît dans un emplacement libre à portée. Si vous connaissez le nom d'une créature spécifique, vous pouvez le mentionner lors de l'incantation pour demander à ce que ce soit elle que l'entité vous envoie, bien qu'elle puisse tout de même vous envoyer un autre émissaire (c'est au MJ de décider).

Quand la créature apparaît, elle n'a aucune obligation de se comporter d'une manière particulière. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service rémunéré, mais elle n'est pas obligée d'accepter. Votre requête peut être très simple (*nous faire passer en volant au-dessus de ce précipice*, *nous aider à livrer un combat*…) ou plus complexe (*espionner nos ennemis*, *nous protéger lors de l'exploration de ce donjon*…). Pour négocier un service, vous devez être en mesure de communiquer avec la créature.

Le paiement peut se faire sous diverses formes. Un céleste peut demander une importante donation en or ou en objets magiques à un temple allié, tandis qu'un fiélon peut exiger un sacrifice vivant ou un trésor. Certaines créatures monnayent leurs services contre une quête à accomplir de votre côté.

En règle générale, une tâche qui s'accomplit en quelques minutes se paie 100 po la minute. Une tâche qui demande plusieurs heures coûte 1 000 po de l'heure, et une tâche effectuée sur plusieurs jours (10 au maximum) vaut 10 000 po la journée. Le MJ peut modifier le montant en fonction des circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche à accomplir s'accorde avec l'éthique de la créature, elle peut réduire son salaire de moitié ou même y renoncer. Les tâches qui ne présentent aucun risque coûtent souvent la moitié du prix indiqué précédemment, tandis que les missions particulièrement dangereuses valent parfois bien plus cher. Une créature accepte rarement une tâche visiblement suicidaire.

Une fois que la créature a accompli la tâche demandée ou quand la durée de service décidée est arrivée à son terme, elle retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport, si la tâche l'exige et qu'elle est en mesure de le faire.

Si vous êtes incapable de vous mettre d'accord avec la créature sur le prix de ses services, elle retourne immédiatement sur son plan natal.

Une telle créature enrôlée dans votre groupe compte comme un membre à part entière et reçoit sa part de points d'expérience.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des poils ou des plumes venant d'un animal)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature pour lui accorder une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants, dont la cible bénéficiera jusqu'à la fin du sort.

Endurance de l'ours. La cible a l'*avantage* lors des tests de Constitution. Elle gagne aussi 2d6 points de vie temporaires qui disparaissent quand le sort se termine.

Force du taureau. La cible bénéficie d'un *avantage* lors des tests de Force et le poids qu'elle peut porter est doublé.

Grâce du chat. La cible a l'*avantage* lors des tests de Dextérité. De plus, elle ne subit pas de dégât quand elle chute de 6 mètres ou moins, à condition qu'elle ne soit pas *neutralisée*.

Splendeur de l'aigle. La cible bénéficie d'un *avantage* lors des tests de Charisme.

Ruse du renard. La cible a l'*avantage* lors des tests d'Intelligence.

Sagesse du hibou. La cible a l'*avantage* lors des tests de Sagesse.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez prendre une créature de plus pour cible par niveau au-delà du niveau 2.

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous convainquez une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête située dans votre champ de vision et à portée. Elle doit vous voir et vous entendre. Le sort échoue si elle possède une Intelligence de 4 ou plus. Dans le cas contraire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Le sort se termine si vous ou l'un de vos camarades blessez la cible.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une bête supplémentaire par niveau au-delà du niveau 1.

ANIMATION DES MORTS

Nécromancie de niveau 3
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un lambeau de chair et une pincée de poudre d'os)
Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'os ou le cadavre d'un humanoïde de taille M ou P situé à portée. Votre sort imprègne la cible d'un ignoble simulacre de vie, la relevant sous forme de mort-vivant. Elle devient un squelette si vous avez lancé le sort sur un

tas d'os, et un zombi si vous avez opté pour un cadavre (le MJ dispose du profil technique de la créature).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour donner un ordre mental à la créature générée via ce sort si elle se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous (si vous contrôlez plusieurs créatures, vous pouvez donner un ordre à l'une d'elles, certaines d'entre elles ou à toutes à la fois, à condition de transmettre le même ordre à chacune). À vous de décider quelles actions la créature va entreprendre et à quel endroit elle se déplace au cours du tour suivant, mais vous pouvez aussi lui donner un ordre plus générique, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, elle continue à le suivre jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa tâche.

La créature est placée sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour la contrôler pendant 24 heures de plus, il vous faut relancer ce sort sur elle avant la fin de la période de 24 heures pendant laquelle il fait effet. Si vous utilisez ce sort ainsi, il vous permet de réaffirmer votre contrôle sur un maximum de quatre créatures animées grâce à lui plutôt que d'en animer une nouvelle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures de plus par niveau au-delà du niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un tas d'os ou d'un cadavre différent.

ANIMATION DES OBJETS

TRANSMUTATION DE NIVEAU 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie sur votre ordre. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques à portée que personne ne porte ni ne transporte. Les cibles de taille M comptent comme deux objets, celles de taille G comme quatre et celles de taille TG comme huit. Vous ne pouvez pas animer d'objet de taille supérieure. Chaque cible s'anime et devient une créature placée sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à tomber à 0 point de vie.

Par une action bonus, vous pouvez donner un ordre mental à toute créature créée via ce sort qui se trouve au maximum à 150 mètres de vous (si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez donner un ordre à l'une d'elles, certaines d'entre elles ou toutes à la fois, à condition de donner le même ordre à toutes). À vous de décider quelles actions la créature va entreprendre et à quel endroit elle se déplace au cours du tour suivant, mais vous pouvez aussi lui donner un ordre plus générique, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, elle continue à le suivre jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa tâche.

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Sa Constitution est de 10 tandis que son Intelligence et sa Sagesse sont de 3 et son Charisme de 1. Il a une vitesse de 9 mètres. S'il est dépourvu de patte ou d'appendice susceptible de lui permettre de se mouvoir, il gagne à la place la capacité de voler à une vitesse de 9 mètres et peut utiliser le vol stationnaire. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet de plus grande taille, comme une chaîne vissée à un mur, sa vitesse est de 0. L'objet possède la vision aveugle dans un rayon de 9 mètres ; au-delà, il est aveugle. Quand l'objet animé tombe à 0 point de vie, il reprend sa forme initiale et tout dégât en surplus est infligé à celle-ci.

Si vous ordonnez à un objet animé d'attaquer, il a droit à une attaque au corps-à-corps unique contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre. Il porte une attaque avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés en fonction de sa taille. Le MJ peut tout à fait décider qu'un objet animé inflige des dégâts perforants ou tranchants si sa forme le lui permet.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires par emplacement au-delà du niveau 5.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

ENCHANTEMENT DE NIVEAU 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres

PROFIL TECHNIQUE DES OBJETS ANIMÉS

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
Très petite	20	18	+8 pour toucher, 1d4+4 dégâts	4	18
Petite	25	16	+6 pour toucher, 1d8+2 dégâts	6	14
Moyenne	40	13	+5 pour toucher, 2d6+1 dégâts	10	12
Grande	50	10	+6 pour toucher, 2d10+2 dégâts	14	10
Très grande	80	10	+8 pour toucher, 2d12+4 dégâts	18	6

Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes au sein d'un groupe de gens. Chaque humanoïde qui se trouve dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée autour d'un point de votre choix situé à portée doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut décider de rater volontairement ce jet, sachant que lorsqu'une créature rate son jet de sauvegarde, vous l'affectez avec l'un des deux effets suivants, selon votre choix.

- Vous débarrassez temporairement la cible de tout état *charmé* ou *terrorisé*. Une fois le sort terminé, l'état s'applique de nouveau, à moins que sa durée n'ait expiré.
- Vous rendez la cible indifférente vis-à-vis des créatures de votre choix, envers lesquelles elle était auparavant hostile. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou affectée par un sort néfaste, ou bien si elle voit l'un de ses amis être ainsi agressé. La cible redevient hostile dès que le sort se termine, à moins que le MJ n'en décide autrement.

APPARENCE TROMPEUSE

Illusion de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de modifier l'apparence d'autant de créatures que vous voulez, à condition qu'elles se trouvent à portée et dans votre champ de vision. Vous donnez à chacune d'entre elles une nouvelle apparence illusoire. Une cible non consentante peut faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas.

Ce sort change l'apparence physique, mais aussi les vêtements, les armures, les armes et le reste de l'équipement. Vous pouvez faire croire que chaque créature affectée est plus petite ou plus grande de 30 centimètres maximum qu'en réalité, lui donner l'air grosse, maigre ou de corpulence normale. Vous ne pouvez pas changer le type de son corps, et vous devez choisir une forme possédant la même conformation qu'elle au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination. Le sort persiste pendant toute sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le révoquer.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à la tenue de la cible, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour la faire paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de la toucher se heurtera à son corps alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Une créature peut utiliser son action pour examiner une cible et faire un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort. Si elle le réussit, elle comprend que la cible est déguisée.

APPEL DE FAMILIER

Invocation de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (10 po de charbon, d'encens et d'herbe à faire brûler dans un brasero en laiton)
Durée : instantanée

Vous vous attachez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une chauve-souris, un chat, un crabe, une grenouille (ou un crapaud), un faucon, un lézard, une pieuvre, une chouette, un serpent venimeux, un poisson (un piranha), un rat, un corbeau, un hippocampe, une araignée ou une belette. Le familier apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et possède le même profil technique que l'animal dont il revêt la forme, bien qu'il soit un céleste, une fée ou un fiélon (à vous de choisir) au lieu d'une bête.

Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit toujours à vos ordres. Lors d'un combat, il lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer, mais il peut effectuer d'autres actions.

Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de cadavre derrière lui. Il réapparaît si vous lancez de nouveau ce sort.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres autour de vous. De plus, vous pouvez dépenser votre action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de votre familier jusqu'au début de votre prochain tour. Pendant ce temps, vos yeux et vos oreilles ne fonctionnent plus.

Vous pouvez renvoyer temporairement votre familier en utilisant une action. Il gagne alors une poche dimensionnelle où il attend que vous le rappeliez. Vous pouvez aussi le renvoyer définitivement. Vous pouvez utiliser une action alors qu'il est temporairement renvoyé pour le faire réapparaître dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous avez déjà un familier, vous attribuez simplement une nouvelle forme à celui que vous possédez déjà : choisissez une des formes de la liste précédente, que votre familier adopte immédiatement.

Enfin, quand vous lancez un sort avec une portée de « *contact* », votre familier peut livrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 mètres ou moins de vous et utiliser sa réaction pour transmettre le sort au moment où vous le lancez. Si le sort exige un jet d'attaque, vous utilisez votre propre modificateur d'attaque lors du jet.

APPEL DE LA FOUDRE

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage orageux apparaît sous forme d'un cylindre de 3 mètres de haut pour 18 mètres de rayon, centré sur un point situé dans votre champ de vision et à 30 mètres directement au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir le point situé à cette hauteur, là où le nuage doit se former (si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage, par exemple).

Quand vous lancez le sort, vous devez choisir un point situé à portée et dans votre champ de vision. Un éclair jaillit du nuage et vient frapper ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 3d10 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement. À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez dépenser votre action pour appeler ainsi la foudre, en visant le même point ou un autre.

Si, au moment de l'incantation, vous vous trouvez en extérieur et que les conditions sont déjà orageuses, le sort vous donne le contrôle de l'orage déjà présent au lieu d'en créer un nouveau. Dans ce cas, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 3.

ARC ENCHANTÉ

Enchantement de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un arc)
Durée : 1 minute

Vous enchantez votre arc (ou votre arbalète). Pendant 1 minute, à chaque fois que vous l'armez, une flèche (ou un carreau) magique apparaît encochée sur sa corde. Personne d'autre que vous ne peut l'utiliser et, si vous relâchez la corde sans tirer, la flèche disparaît simplement. Ces projectiles sont magiques et infligent 1d6 dégâts supplémentaires. De plus, vous pouvez utiliser une action bonus afin d'effectuer une attaque à distance supplémentaire avec l'arc (ou l'arbalète).

ARME MAGIQUE

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, elle devient magique et bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, le bonus passe à +2, et à +3 si vous utilisez un emplacement de niveau 6 ou plus.

ARME SAINTE

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous brandissez votre arme et l'investissez du pouvoir de combattre le mal. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique. Lorsque vous attaquez un mort-vivant ou un fiélon avec cette arme, vous bénéficiez d'un *avantage* à vos jets d'attaque et vous infligez 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le bonus de dégâts passe à 2d8.

ARME SPIRITUELLE

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous créez à portée une arme spectrale flottante qui persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le lanciez de nouveau. Lors de l'incantation, vous pouvez faire une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arme. L'attaque inflige des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À votre tour et au prix d'une action bonus, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 mètres et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

L'arme peut revêtir la forme de votre choix. Les clercs des divinités associées à une arme particulière (tel Thor et son marteau) font en sorte que l'arme générée ressemble à l'arme iconique de leur protecteur.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 tous les 2 niveaux au-delà du niveau 2.

ARMURE DU MAGE

Abjuration de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un bout de cuir tanné)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure et l'enveloppez d'une force magique protectrice jusqu'à la fin du sort. La CA de base de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort se termine si la cible revêt une armure ou si vous révoquez le sort par une action.

ARRÊT DU TEMPS

Transmutation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous arrêtez brièvement le cours du temps pour tout le monde sauf vous. Le temps ne s'écoule plus pour les autres créatures, tandis que vous disposez de 1d4+1 tours d'affilée, pendant lesquels vous pouvez faire des actions et vous déplacer normalement.

Ce sort se termine si l'une des actions que vous effectuez lors de ce laps de temps ou l'un des effets que vous créez lors de ce laps de temps affecte une créature autre que vous ou un objet porté ou transporté par une créature autre que vous. Le sort se termine également si vous vous éloignez à plus de 300 mètres de l'endroit où vous l'avez lancé.

ASPERSION ACIDE

Invocation , tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez une boule d'acide. Choisissez une créature à portée, ou deux créatures à portée situées à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre. Une cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sinon elle subit 1d6 dégâts d'acide.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 quand vous atteignez le niveau 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

ASSASSIN IMAGINAIRE

Illusion de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature située à portée et dans votre champ de vision afin de créer une manifestation illusoire de ses pires terreurs, qu'elle est la seule à voir. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle est *terrorisée* pendant toute la durée du sort. Tant que le sort n'est pas terminé, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Elle subit 4d10 dégâts psychiques à chaque échec. Le sort se termine dès qu'elle réussit un jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 4.

ASSISTANCE

Divination, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu au test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après le test. Le sort se termine alors.

AUGURE

Divination de niveau 2
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (bâtonnets, os ou petits objets similaires d'une valeur minimale de 25 po, portant des marques spéciales)
Durée : instantanée

Vous lancez des bâtonnets ornés de gemmes ou des os de dragon, tirez des lames de tarot ornementées ou utilisez une autre méthode de divination pour recevoir un présage de la part d'une entité d'un autre monde. Ce présage concerne les résultats de la conduite que vous comptez tenir dans les 30 prochaines minutes. C'est au MJ de choisir l'un des présages suivants :

- Bonheur pour un résultat positif
- Malheur pour un résultat négatif
- Bonheur et malheur pour un résultat comportant du positif et du négatif
- Rien pour un résultat n'étant ni positif ni négatif

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances, comme l'incantation de sorts supplémentaires, ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est au MJ de faire ce jet en secret.

AURA DE FORCE

Abjuration de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous désignez jusqu'à cinq créatures à portée que vous pouvez voir. Vous et les cibles du sort acquérez la résistance aux dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid et nécrotiques pendant toute la durée du sort. Les créatures ciblées et vous-même bénéficiez également d'un *avantage* à tous les tests et les jets de sauvegarde de Force.

AURA DU HÉROS

Enchantement, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une aura captivante émane de vous dans un rayon de 1,50 mètre. Vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests de Charisme visant les créatures situées dans l'aura. À la fin du sort, les créatures qui en ont subi l'influence peuvent faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas de réussite, elles se rendent compte avoir été influencées par magie et elles peuvent, à la discrétion du MJ, en concevoir de l'hostilité.

Le rayon d'action de ce sort double lorsque vous atteignez le niveau 5 (3 mètres), puis le niveau 11 (6 mètres) et enfin au niveau 17 (12 mètres).

AURA MAGIQUE DE L'ARCANISTE

Illusion de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)
Durée : 24 heures

Vous enveloppez la créature ou l'objet touché d'une illusion, afin que les sorts de divination révèlent des informations erronées à son propos. La cible du sort doit être une créature consentante ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature.

Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez l'un des effets suivants, ou les deux, qui persistent pendant toute la durée du sort. Si vous lancez ce sort sur la même créature ou le même objet chaque jour pendant 30 jours, en lui attribuant le même effet à chaque fois, l'illusion persiste jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe.

Aura factice. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît vis-à-vis des sorts et effets magiques détectant les auras magiques, comme *détection de la magie*. Vous pouvez ainsi faire en sorte qu'un objet magique paraisse dépourvu de magie ou qu'un objet ordinaire semble magique. Vous pouvez aussi modifier l'aura magique de la cible de manière à ce qu'elle paraisse appartenir à l'école de magie de votre choix. Quand vous conférez cet effet à un objet, vous pouvez faire en sorte que la magie factice se manifeste à toute personne qui manipule l'objet.

Masque. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques qui détectent les types de créatures, comme le sens divin d'un paladin ou le déclencheur d'un sort de *symbole*. Vous choisissez un type de créatures : les autres sorts et effets magiques traitent la cible comme si elle appartenait au type ou à l'alignement choisi.

AURA SACRÉE

Abjuration de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un petit reliquaire d'une valeur minimum de 1 000 po contenant une relique sacrée, comme un bout de la robe d'un saint ou un morceau de parchemin prélevé sur un texte sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de votre personne dans un rayon de 9 mètres et forme un doux halo qui vous enveloppe. Les créatures de votre choix qui se trouvent dans cette zone au moment où vous lancez ce sort émettent une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, jusqu'à la fin du sort, elles ont l'*avantage* lors des jets de sauvegarde tandis que les autres créatures subissent un *désavantage* quand elles effectuent un jet d'attaque contre elles. Quand un fiélon ou un mort-vivant touche une créature affectée avec une attaque au corps-à-corps, l'aura qui enveloppe la créature flamboie soudain. L'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se retrouver *aveuglé* jusqu'à la fin du sort.

BAGOU

Transmutation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez remplacer le nombre obtenu au dé par un 15. De plus, quoi que vous disiez, la magie visant à déterminer si vous dites la vérité vous identifie toujours comme sincère.

BAIES NOURRICIÈRES

Transmutation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un brin de gui)
Durée : instantanée

Un maximum de dix baies apparaissent dans votre main. Elles sont imprégnées de magie pendant une journée. Une créature peut utiliser son action pour manger

une baie, ce qui lui rend 1 point de vie et la nourrit pour la journée.

Les baies perdent leurs propriétés si personne ne les mange dans les 24 heures qui suivent l'incantation.

BALISAGE

ÉVOCATION DE NIVEAU 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Un rayon de lumière frappe une créature de votre choix située à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre elle. Si vous le réussissez, elle subit 4d6 dégâts radiants et scintille d'une faible lumière mystique jusqu'à la fin de votre prochain tour. D'ici là et grâce à cette lueur, le prochain jet d'attaque effectué contre elle bénéficie d'un *avantage*.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 1.

BANNISSEMENT

ABJURATION DE NIVEAU 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un objet qui répugne à la cible)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer une créature située dans votre champ de vision dans un autre plan d'existence. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être bannie.

Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous vous trouvez, vous l'exilez dans un demi-plan inoffensif. Elle est *neutralisée* tant qu'elle se trouve là-bas et y reste jusqu'à la fin du sort. À ce moment, elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté, ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si son emplacement de départ est occupé.

Si la cible est originaire d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, une légère détonation accompagne son retour contraint sur son plan d'origine. Si le sort se termine avant que 1 minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté, ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si son emplacement de départ est occupé. Sinon, elle ne revient pas.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 4.

BARRIÈRE DE LAMES

ÉVOCATION DE NIVEAU 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur vertical constitué de lames tournoyantes faites d'énergie magique et tranchantes comme des rasoirs. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée du sort. Vous pouvez créer un mur droit d'un maximum de 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire d'un maximum de 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur offre un abri important aux créatures qui se trouvent derrière lui, et son espace est traité comme un terrain difficile.

Quand une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois au cours de son tour ou quand elle commence son tour dans cette zone, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle subit 6d10 dégâts tranchants ; si elle le réussit, elle en subit seulement la moitié.

BÉNÉDICTION

ENCHANTEMENT DE NIVEAU 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix situées à portée. Quand une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle lance 1d4 et ajoute le résultat obtenu au jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

BÉNÉDICTION HÉROÏQUE

DIVINATION DE NIVEAU 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous désignez jusqu'à 5 créatures à portée et que vous pouvez voir. Les cibles et vous-même bénéficiez d'un *avantage* au jet d'attaque sur la première attaque de chacun de vos tours pour toute la durée du sort.

BLESSURE

NÉCROMANCIE DE NIVEAU 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous la touchez, elle subit 3d10 dégâts nécrotiques.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 1.

BOUCHE MAGIQUE

Illusion de niveau 2 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade d'une valeur de 10 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous implantez un message dans un objet situé à portée. On entend le message dès que les conditions qui le déclenchent sont remplies. Choisissez un objet situé dans votre champ de vision qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature. Prononcez ensuite le message, qui doit comprendre au maximum vingt-cinq mots, mais peut se répéter pendant un maximum de 10 minutes. Enfin, déterminez les circonstances dans lesquelles le message s'active.

Quand les conditions de déclenchement sont remplies, une bouche magique apparaît sur l'objet et énonce le message avec la même voix que vous et au volume où vous l'avez prononcé. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui y ressemble (comme la bouche d'une statue), la bouche magique apparaît de manière à donner l'impression que les paroles sortent des lèvres figurées sur l'objet. Lors de l'incantation, vous pouvez décider que le sort se termine une fois le message transmis ou qu'il reste actif et répète le message chaque fois que les conditions de déclenchement sont remplies.

Ces dernières peuvent être aussi génériques ou spécifiques que vous le désirez, mais elles doivent se baser sur des données visuelles ou audibles, perceptibles dans un rayon de 9 mètres autour de l'objet. Par exemple, vous pouvez ordonner à la bouche de parler dès qu'une créature approche à 9 mètres ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent retentit dans un rayon de 9 mètres.

BOUCLIER

Abjuration de niveau 1
Temps d'incantation : 1 réaction à effectuer lorsque vous êtes touché par une attaque ou un sort de projectile magique
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Une barrière invisible faite de force magique apparaît autour de vous et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché l'incantation du sort, et vous ne subissez aucun dégât de la part du sort *projectile magique*.

BOUCLIER DE FEU

Évocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un morceau de phosphore ou une luciole)
Durée : 10 minutes

De fines volutes de flammes enveloppent votre corps pendant toute la durée du sort, émettant une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon additionnel de 3 mètres. Vous pouvez mettre prématurément un terme au sort en utilisant une action.

Les flammes vous offrent un bouclier chaud ou froid, comme bon vous semble. Le bouclier chaud vous apporte une résistance contre les dégâts de froid, le bouclier froid une résistance contre les dégâts de feu.

De plus, quand une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous touche avec une attaque au corps-à-corps, le bouclier génère une gerbe de flammes. Si le bouclier est chaud, il inflige 2d8 dégâts de feu à l'assaillant, s'il est froid, il lui inflige 2d8 dégâts de froid.

BOUCLIER DE LA FOI

Abjuration de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un petit parchemin avec un extrait de texte sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix située à portée et lui confère un bonus de +2 à la CA pendant toute la durée du sort.

BOUFFÉE DE POISON

Invocation , tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous tendez la main en direction d'une créature située à portée et dans votre champ de vision et projetez une bouffée de gaz toxique sortie de votre paume. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts du sort augmentent de 1d12 quand vous atteignez le niveau 5 (2d12), 11 (3d12) et 17 (4d12).

BOULE DE FEU

Évocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres

Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)
Durée : instantanée

Une traînée luisante part de votre doigt tendu et file vers un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision, où elle explose dans une gerbe de flammes grondantes. Chaque créature située dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu s'étend en contournant les angles. Il embrase les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 3.

BOULE DE FEU À EXPLOSION RETARDÉE

Évocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de votre doigt tendu et se condense pour former une bille luisante en un point de votre choix situé à portée pendant toute la durée du sort. Quand le sort se termine, soit parce que votre concentration se brise, soit parce que vous y mettez volontairement un terme, la bille se dilate dans un grondement sourd et explose en une gerbe de feu qui s'étend en franchissant les angles éventuels. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point où se trouvait la bille doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent un montant de dégâts de feu égal au total de dégâts accumulés (voir plus loin), les autres la moitié seulement.

À la base, le sort inflige 12d6 dégâts de feu. À la fin de votre tour, si la bille n'a pas encore explosé, ces dégâts augmentent de 1d6.

Si quelqu'un touche la bille avant la fin de l'intervalle, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. S'il échoue, le sort se termine immédiatement et la bille explose. S'il réussit, il peut lancer la bille à une distance maximale de 12 mètres. Si elle touche un objet solide ou une créature, le sort se termine et la bille explose.

Les flammes endommagent les objets qui se trouvent dans la zone et embrasent les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.


Boule de feu

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou supérieur, les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 7.

BOURRASQUE

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (une graine de légume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une zone de fort vent de 18 mètres de long sur 3 mètres de large souffle depuis votre position dans la direction de votre choix pendant toute la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle est rejetée de 4,50 mètres à l'opposé de vous, dans la direction du vent.

Une créature qui se trouve dans la zone doit dépenser 60 centimètres de mouvement pour se rapprocher de vous de 30 centimètres.

La bourrasque disperse les gaz et les vapeurs et éteint les bougies, les torches et autres flammes nues similaires dans la zone. Les flammes protégées, par une lanterne par exemple, s'agitent follement et ont 50 % de chance de s'éteindre.

Vous pouvez changer la direction dans laquelle souffle la bourrasque au moyen d'une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort.

BRISER

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat de mica)
Durée : instantanée

Un bruit retentit soudain avec une intensité douloureuse, à partir d'un point situé à portée. Chaque créature située dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui le ratent subissent 3d8 dégâts de tonnerre, les autres la moitié seulement. Une créature faite de matière inorganique, comme de la pierre, du cristal ou du métal subit un *désavantage* sur ce jet de sauvegarde.

Un objet non magique que personne ne porte ni ne transporte subit aussi ces dégâts s'il se trouve dans la zone du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 2.

BRÛLURE DU JUSTE

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre arme se met à briller d'une lumière intense de pure radiance. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. La lumière est semblable à la lumière du soleil.

À chaque fois que vous blessez une créature avec cette arme pendant la durée du sort, elle émet un violent flash lumineux qui inflige 1d6 dégâts radiants à tous vos adversaires dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et double momentanément le rayon d'illumination de l'arme. Les créatures affectées peuvent faire un jet de sauvegarde de Constitution pour ignorer les dégâts. Les morts-vivants subissent 2d6 points de dégâts et la moitié seulement en cas de jet de sauvegarde réussi.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-delà du niveau 1.

CAGE DE FORCE

Évocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 1 500 po)
Durée : 1 heure

Une prison immobile et invisible, en forme de cube et faite de force magique, se forme soudain autour d'une zone de votre choix située à portée. Ce peut être une cage ou une boîte hermétique, à votre guise.

- Une prison en forme de cage peut faire un maximum de 6 mètres d'arête et dispose de barreaux de 1 centimètre d'épaisseur placés à 1 centimètre d'intervalle.
- Une prison en forme de boîte peut faire un maximum de 3 mètres d'arête et forme une barrière pleine qui empêche la matière de passer. Elle bloque aussi le passage des sorts lancés vers l'intérieur ou l'extérieur.

Quand vous lancez ce sort, chaque créature qui se trouve entièrement au sein de la zone affectée se retrouve prise au piège. Une créature qui s'y trouve seulement en partie ou qui s'avère trop grande pour y tenir est expulsée vers l'extérieur de la zone jusqu'à ce qu'elle la quitte complètement.

Une créature enfermée dans la cage ne peut pas la quitter par des moyens non-magiques. Si elle tente d'utiliser la téléportation ou les déplacements interplanaires pour s'échapper, elle doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, elle peut utiliser cette magie pour fuir, sinon elle ne parvient pas à quitter la cage, et l'utilisation du sort ou de l'effet est gaspillée. La cage s'étend aussi sur le plan éthéré, ce qui bloque les déplacements éthérés.

La *dissipation de la magie* est sans effet sur ce sort.

CARESSE DU VAMPIRE

Nécromancie de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le simple contact de votre main enveloppée d'ombres peut siphonner la force vitale d'autrui pour soigner vos propres plaies. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous touchez, elle subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez un total de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés. Vous pouvez dépenser votre action à chacun de vos tours pour répéter cette attaque jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 3.

CATALEPSIE

Nécromancie de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un petit morceau de linceul)
Durée : 1 heure

Vous placez une créature vivante consentante en état cataleptique qu'il est impossible de distinguer d'un véritable état de mort par des moyens normaux.

Le sujet est *aveuglé* et *inconscient*, incapable de bouger. Il ne ressent aucune blessure ou autre mauvais traitement et aucune réaction corporelle ne se produit, comme si le sujet était réellement mort. Toutefois, les dégâts sont encaissés normalement. Si la cible était malade ou *empoisonnée* au moment de l'incantation, ou si un poison est introduit dans son corps durant l'action du sort, le poison est retardé pour la durée du sort. Le poison ou la maladie fera à nouveau pleinement effet à la fin du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur, sa durée augmente et le sort s'apparente alors à une longue hibernation (la cible ne vieillit plus pendant cette période) : un jour au niveau 4, une semaine au niveau 5, un mois au niveau 6, un an au niveau 7, dix ans au niveau 8 et enfin jusqu'à un siècle au niveau 9. Lorsqu'elle sort de catalepsie, la cible subit un niveau d'épuisement par niveau du sort au-delà du niveau 3 (jusqu'à un maximum de 5). Au niveau 9, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de constitution difficulté 8 + 1 tous les dix ans écoulés lorsqu'elle sort du sommeil, ou mourir immédiatement.

CÉCITÉ/SURDITÉ

Nécromancie de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous pouvez rendre un ennemi sourd ou aveugle. Choisissez une créature autre que vous qui se situe à portée et dans votre champ de vision. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est soit *aveuglée*, soit *assourdie* (à vous de choisir) pendant toute la durée du sort. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours, le sort se terminant si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

CERCLE DE MORT

Nécromancie de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (la poudre d'une perle noire broyée d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point situé à portée. Chaque créature située dans la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 par niveau au-delà du niveau 6.

CERCLE DE TÉLÉPORTATION

Invocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, M (des craies et des encres rares contenant des extraits de pierres précieuses pour une valeur de 50 po, que le sort consume)
Durée : 1 round

Lorsque vous lancez ce sort, vous tracez un cercle de 3 mètres de diamètre au sol et y inscrivez des symboles qui relient l'endroit où vous vous trouvez actuellement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de symboles et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Un portail scintillant s'ouvre dans le cercle que vous avez tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toute créature qui franchit ce portail apparaît instantanément dans un rayon de 1,50 mètre autour du cercle de destination ou dans l'espace inoccupé le plus proche si le reste est occupé.

Nombre de temples majeurs, de guildes et d'autres lieux d'importance possèdent des cercles de téléportation permanents tracés quelque part dans leur enceinte. Chacun de ces cercles utilise une séquence de symboles uniques : une série de runes magiques disposées selon un motif particulier. Lorsque vous apprenez à lancer ce sort, vous apprenez la séquence associée à deux destinations situées sur le plan matériel et déterminées par le MJ. Vous pouvez apprendre d'autres séquences de symboles au cours de vos aventures. Pour en mémoriser une, vous devez l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant ce sort au même endroit tous les jours pendant un an. Vous n'avez pas besoin d'utiliser le cercle pour vous téléporter quand vous lancez ce sort pour cela.

CERCLE MAGIQUE

Abjuration de niveau 3
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)
Durée : 1 heure

Vous créez un cylindre d'énergie magique de 3 mètres de rayon pour 6 mètres de haut, centré sur un point au sol situé à portée et dans votre champ de vision. Des runes luisantes apparaissent là où le cylindre touche le sol ou une autre surface.

Choisissez l'un des types de créatures suivants : célestes, élémentaires, fées, fiélons ou morts-vivants. Le cercle affecte une créature du type choisi de la manière suivante :

- La créature ne peut pas entrer de son plein gré dans le cylindre par des moyens non magiques. Si elle tente d'utiliser la téléportation ou le voyage extraplanaire pour y pénétrer, elle doit auparavant réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
- La créature subit un *désavantage* lors des jets d'attaque contre les créatures se trouvant dans le cylindre.
- Les créatures situées dans le cylindre ne peuvent pas être *charmées*, *terrorisées* ou possédées par la créature.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez décider que sa magie agira à l'envers, empêchant les créatures du type choisi de quitter le cercle et protégeant contre elles les individus situés à l'extérieur.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, la durée du sort augmente d'une heure par niveau au-delà du niveau 3.

CHAÎNE D'ÉCLAIRS

Évocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 450 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat d'ambre, de verre ou de cristal, trois épingles en argent et un morceau de fourrure)
Durée : instantanée

Vous créez un arc électrique qui file vers une cible de votre choix, située à portée et dans votre champ de vision. Trois éclairs bondissent ensuite de cette cible sur un maximum de trois autres cibles qui doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Une cible peut être une créature ou un objet et ne peut recevoir qu'un seul éclair.

Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, un éclair de plus rebondit de la première cible vers une autre pour chaque niveau au-delà du niveau 6.

CHAMP ANTIMAGIE

Abjuration de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (sphère de 3 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou de limaille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère d'antimagie invisible de 3 mètres de rayon vous entoure. La zone qu'elle englobe est coupée de l'énergie magique qui imprègne le multivers. En son sein, il est impossible de lancer un sort, les créatures invoquées disparaissent et même les objets magiques deviennent ordinaires. La sphère reste centrée sur vous et se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort.

Les sorts et autres effets magiques, en dehors de ceux émanant d'un artefact ou d'une divinité, sont supprimés au sein de la sphère et ne peuvent pénétrer son espace. Un emplacement utilisé pour lancer un sort ainsi supprimé est tout de même consommé. L'effet ne fonctionne pas tant qu'il est supprimé, mais le temps passé sous suppression est tout de même décompté de sa durée d'efficacité.

Effets visant une cible. Les sorts et autres effets magiques visant une créature ou un objet situé dans la sphère, comme *projectile magique* ou *charme-personne*, n'ont aucun effet sur cette cible.

Zones de magie. La zone d'effet d'un sort ou d'un effet magique, comme celle d'une *boule de feu*, ne peut pas s'étendre au sein de la sphère. Si la sphère recouvre une zone de magie existante, l'effet de cette dernière est supprimé dans la partie recouverte par la sphère. Par exemple, les flammes d'un mur de feu sont supprimées au sein de la sphère, créant un trou dans le mur si la partie recouverte est assez grande.

Sorts. Tout sort ou effet magique actif sur une créature ou un objet est supprimé dès qu'elle ou il se trouve à l'intérieur et pendant tout le temps qu'elle ou il y reste.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs d'un objet magique sont supprimés une fois au sein de la sphère. Par exemple, une épée longue +1 située dans la sphère fonctionne comme une épée longue ordinaire.

Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont supprimés si son utilisateur la manie contre une cible située dans la sphère ou s'il se trouve dans la sphère. Si une arme ou une munition magique quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous tirez une flèche magique ou projetez une lance magique en dehors de la sphère), la suppression de magie cesse d'affecter l'objet dès qu'il quitte la sphère.

Déplacement magique. La téléportation et les voyages planaires échouent systématiquement au sein de la sphère, que cette dernière serve de destination ou de point de départ à ce type de déplacement. Un portail menant en un autre lieu, sur un autre monde ou sur un autre plan d'existence se ferme temporairement tant qu'il est englobé dans la sphère, de même que l'ouver-

ture sur un espace extradimensionnel telle celle créée par le sort *corde enchantée*.

Créatures et objets. Une créature ou un objet invoqués ou créés par magie disparaissent temporairement si la sphère les recouvre. Ils réapparaissent instantanément dès que l'espace qu'ils occupent ne se trouve plus au sein de la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques comme *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères issues de divers sorts de *champ antimagie* ne s'annulent pas les unes les autres.

CHANGEMENT DE FORME

Transmutation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un diadème de jade d'une valeur minimale de 1 500 po, que vous devez coiffer avant de lancer le sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une créature différente pendant toute la durée du sort. Vous pouvez revêtir l'apparence de n'importe quelle créature dotée d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à votre niveau. En revanche, vous ne pouvez pas vous changer en une créature artificielle ni en mort-vivant, et vous devez avoir vu au moins une fois la créature que vous imitez. Vous vous changez en un spécimen ordinaire de cette créature, sans niveau de classe et sans l'aptitude incantations.

Votre profil technique est remplacé par celui de la créature choisie, mais vous conservez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez également vos compétences et vos maîtrises de jet de sauvegarde, en plus de gagner celles de la créature. Si elle possède les mêmes maîtrises que vous, mais que son bonus est plus élevé, utilisez-le à la place du vôtre. Vous ne pouvez pas utiliser les actions d'antre ni les actions légendaires de la créature.

Vous adoptez les dés de vie et les points de vie de votre nouvelle forme. Quand vous reprenez votre forme initiale, vous revenez au nombre de points de vie qui était le vôtre avant de vous transformer. Si vous reprenez votre forme initiale parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, les dégâts en surplus sont déduits de vos points de vie normaux. Tant que ces dégâts ne font pas tomber les points de vie de votre forme initiale à 0, vous n'êtes pas *inconscient*.

Vous conservez vos aptitudes de race, de classe et autre, et vous êtes toujours en mesure de les utiliser, à condition que votre nouvelle forme soit physiquement capable de le faire. Vous ne pouvez pas utiliser vos sens spéciaux (comme la vision dans le noir), à moins que votre nouvelle forme n'en soit aussi dotée. Vous pouvez parler uniquement si votre nouvelle forme en est normalement capable.

Quand vous vous transformez, vous choisissez si votre équipement tombe au sol, s'il fusionne avec votre nouvelle forme ou si cette nouvelle forme le porte sur elle, auquel cas il fonctionne normalement. C'est au MJ de déterminer si la nouvelle forme peut porter une pièce d'équipement, en fonction de sa taille et de sa morphologie. Votre équipement ne change pas de forme ni de taille pour s'accorder à votre nouvelle forme ; si cette dernière ne peut s'en accommoder, l'équipement ou certaines pièces d'équipement tombent au sol ou fusionnent avec votre nouvelle silhouette. L'équipement fusionné ne génère aucun effet.

Pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour prendre une nouvelle forme répondant aux mêmes critères et aux mêmes règles que précédemment, à une exception : si votre nouvelle forme possède plus de points de vie que la précédente, votre nombre de points de vie reste tel qu'il était.

CHANGEMENT DE PLAN

Invocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diapason de métal valant au moins 250 po, harmonisé avec un plan d'existence donné)
Durée : instantanée

Vous et un maximum de huit autres créatures consentantes vous donnez la main pour former un cercle, et êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en termes génériques, comme le nom d'une cité, d'une région ou d'un endroit spécifique dans l'un des plans. Vous apparaissez alors à cet endroit ou à proximité. C'est au MJ de décider l'endroit exact de votre arrivée.

Sinon, si vous connaissez la séquence de glyphes magiques d'un cercle de téléportation présent sur un autre plan d'existence, ce sort peut vous conduire dans ce cercle. S'il est trop étroit pour accueillir toutes les créatures qui voyagent avec vous, les créatures en trop apparaissent dans les emplacements inoccupés les plus proches du cercle.

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante sur un autre plan. Choisissez une créature à votre portée et faites une attaque de sort au corps-à-corps contre elle. Si vous touchez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être transporté en un endroit aléatoire du plan d'existence que vous nommez. Une fois à cet endroit, c'est à elle de trouver un moyen de rentrer sur son plan d'origine.

CHARME-PERSONNE

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il dispose d'un *avantage* si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, il est *charmé* par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature *charmée* vous considère comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

CHAUFFER LE MÉTAL

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de fer et une flamme)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, comme une arme métallique ou une armure métallique lourde ou intermédiaire. Il doit être situé à portée et dans votre champ de vision et se met alors à luire d'un rouge incandescent. Une créature en contact physique avec l'objet reçoit 2d8 dégâts de feu lorsque vous lancez le sort. Vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours suivants jusqu'à la fin du sort pour infliger de nouveau ces dégâts.

Si une créature tient l'objet qui lui inflige des dégâts ou le porte sur elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle le lâche, si elle le peut. Si elle le conserve, elle est affectée par un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 2.

CHIEN DE GARDE

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit sifflet en argent, un éclat d'os et une ficelle)
Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique dans un emplacement inoccupé situé à portée et dans votre champ de vision. Il reste là pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le renvoyiez par une action ou que vous vous éloigniez à plus de 30 mètres de lui.

Le chien est *invisible* pour tout le monde sauf pour vous, et il est impossible de le blesser. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P ou supérieure arrive à 9 mètres de lui sans prononcer d'abord le mot de passe que vous avez choisi lors de l'incantation. Le chien perçoit les créatures *invisibles* et voit ce qui se passe sur le plan éthéré. Il ignore les illusions.

Au début de votre tour, le chien tente de mordre une créature qui vous est hostile, située dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Son bonus d'attaque est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. S'il touche, il inflige 4d8 dégâts perforants.

CHOC DES TITANS

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous défiez un adversaire à portée. Tant que vous n'attaquez que cet adversaire, vous bénéficiez d'un *avantage* à votre première attaque à chacun de vos tours.

CLAIRVOYANCE

Divination de niveau 3
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 1,5 kilomètre
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po, soit une corne incrustée de pierreries pour l'ouïe, soit un œil de verre pour la vue)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un organe sensoriel *invisible* à portée dans un endroit qui vous est familier (un endroit où vous vous êtes déjà rendu ou que vous avez déjà vu) ou dans un endroit évident qui ne vous est pas familier (comme de l'autre côté d'une porte, derrière un angle de mur, dans un bosquet…). L'organe reste là pendant toute la durée du sort. Il est impossible de l'attaquer ou d'interagir avec.

Vous choisissez la vue ou l'ouïe au moment où vous lancez le sort. Vous pouvez alors utiliser le sens choisi à travers l'organe comme si vous occupiez son emplacement. Vous pouvez dépenser une action pour passer de la vue à l'ouïe ou inversement.

Une créature capable de voir l'organe sensoriel (en bénéficiant par exemple de *voir l'invisible* ou de *vision parfaite*) le perçoit comme un orbe lumineux intangible de la taille de votre poing.

CLIGNOTEMENT

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Pendant toute la durée du sort, vous lancez 1d20 à la fin de chacun de vos tours. Sur un 11 ou plus, vous disparaissez de votre plan d'existence actuel et apparaissez sur le plan éthéré (si vous vous trouviez déjà là, le sort échoue et l'incantation est gaspillée). Au début de votre tour suivant et quand le sort se termine alors que vous vous trouvez sur le plan éthéré, vous retournez sur un emplacement inoccupé de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 3 mètres autour de l'emplacement dont vous avez disparu. S'il n'y a pas d'emplacement disponible dans ce rayon, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi au hasard s'il y en a plusieurs à égale distance). Vous pouvez révoquer ce sort par une action.

Tant que vous êtes sur le plan éthéré, vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, qui apparaît sous forme d'ombres grises, mais votre vision ne porte pas au-delà de 18 mètres. Vous pouvez seulement affecter des créatures se trouvant sur le plan éthéré et elles sont les seules à pouvoir vous affecter. Les créatures qui ne se trouvent pas sur ce plan ne peuvent ni vous percevoir, ni interagir avec vous, à moins qu'elles ne disposent d'un pouvoir le leur permettant.

CLONE

Nécromancie de niveau 8
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 1 000 po et un cube d'au moins 2,5 centimètres d'arête de chair de la créature à cloner, le sort consommant ces deux composantes, ainsi qu'un réceptacle d'une valeur minimale de 2 000 po qui dispose d'un couvercle susceptible d'être scellé, et assez grand pour contenir une créature de taille M, comme une grande urne, un cercueil, un cavité remplie de boue creusée dans la terre ou un récipient de cristal rempli d'eau salée)
Durée : instantanée

Ce sort génère la réplique inerte d'une créature vivante, pour la protéger de la mort. Le clone se forme au sein d'un réceptacle scellé et grandit jusqu'à atteindre sa taille adulte et sa maturité en 120 jours ; cependant, vous pouvez décider que le clone sera une version plus jeune de la créature qu'il reproduit. Il reste inerte et indéfiniment dans le même état tant que le réceptacle reste scellé.

Une fois que le clone est arrivé à maturité, si la créature originale meurt, son âme se transfère dans le clone, à condition que cette âme soit libre et désireuse de revenir à la vie. D'un point de vue physique, le clone est identique à l'original. De plus, il possède la même personnalité, les mêmes souvenirs et les mêmes capacités, mais il n'hérite pas de son équipement. Les restes physiques de la créature originale ne disparaissent pas. S'ils ne sont pas détruits, ils deviennent inertes et ne peuvent pas servir à ramener la créature à la vie puisque son âme se trouve ailleurs.

COERCITION MYSTIQUE

Enchantement de niveau 5
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 30 jours

Vous imposez une coercition magique à une créature située à portée et dans votre champ de vision, l'obligeant à vous accorder un service ou l'empêchant de commettre une action ou une suite d'actions, comme bon vous semble. Si la créature comprend votre langue, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Pendant toute cette période, elle subit 5d10 dégâts psychiques chaque fois qu'elle agit de manière directement opposée à vos instructions, mais jamais plus d'une fois par jour. Si la créature ne vous comprend pas, ce sort n'a aucun effet sur elle.

Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, en dehors de ceux qui la mènent directement à la mort. Le sort se termine immédiatement si jamais vous donnez un ordre suicidaire.

Vous pouvez mettre prématurément fin au sort en dépensant une action pour le dissiper. Les sorts *lever une malédiction*, *restauration supérieure* et *souhait* mettent aussi fin à ce sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou 8, il dure 1 an. Avec un emplacement de sort de niveau 9, il persiste jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe avec l'un des sorts mentionnés précédemment.

COFFRE SECRET

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un superbe coffre de 90x60x60 centimètres, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5 000 po et une réplique du coffre de taille TP, faite des mêmes matériaux et valant au moins 50 po)
Durée : instantanée

Vous dissimulez un coffre et son contenu sur le plan éthéré. Pour cela, vous devez toucher le coffre et la réplique qui sert de composante matérielle au sort. Le coffre peut contenir un maximum de 324 décimètres cubes (90 × 60 × 60 centimètres) de matière non vivante.

Tant que le coffre reste sur le plan éthéré, vous pouvez utiliser une action pour toucher la réplique et le rappeler à vous. Il apparaît en un emplacement libre au sol, situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous pouvez renvoyer le coffre dans le plan éthéré en utilisant une action et en touchant le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances cumulatifs par jour que les effets du sort se terminent. Ils

s'achèvent aussi si vous lancez de nouveau le sort, si la petite réplique du coffre est détruite ou si vous décidez de mettre un terme au sort en recourant à une action. Si le sort se termine alors que le grand coffre est encore sur le plan éthéré, ce coffre est irrémédiablement perdu.

COLÈRE DES DAMNÉS

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de cendre et de poussière d'os)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez la puissance des enfers dans une zone de 6 mètres de rayon autour d'un point situé à portée et dans votre champ de vision. La surface affectée se fissure en laissant échapper les flammes de l'enfer, tandis que des dizaines de bras décharnés et de mains griffues émergent du sol et tentent d'agripper toutes les créatures qui passent à leur portée, dans une cacophonie de plaintes, de suppliques et de cris déchirants. La zone est considérée comme un terrain difficile et toute créature qui y termine son déplacement subit 3d6 dégâts de feu. Une créature qui entre dans la zone ou s'y déplace doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être immédiatement *entravée* jusqu'à son prochain tour.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

COLLET MAGIQUE

Invocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 12 mètres
Composantes : V, S, M (une ficelle)
Durée : 1 heure

Vous créez un piège qui s'enroule autour d'un ou plusieurs membres de l'individu ciblé et peut le faire chuter ou le ligoter. Le piège affecte une zone de 3 mètres de rayon autour d'un point que vous désignez à portée. Cette zone doit être placée sur un terrain naturel (pas sur une route ni dans une structure artificielle). La première créature qui traverse la zone piégée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de succès, elle est *à terre*, en cas d'échec elle est de plus *entravée*. Une créature *à terre* termine immédiatement son déplacement et perd l'action en cours. Elle peut se relever normalement avec sa prochaine action. Une créature *entravée* peut utiliser son action à chaque tour pour faire un nouveau jet de sauvegarde de Dextérité ou de Force au choix afin de se délivrer. Toutefois, à chaque fois qu'elle lutte pour échapper aux liens, ceux-ci se resserrent et lui infligent 1d6 dégâts tranchants. Tant qu'elle n'essaye pas de se délivrer, elle ne subit pas de dégât.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, le sort affecte une cible supplémentaire par niveau au-delà du niveau 2.

COLONNE DE FLAMME

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)
Durée : instantanée

Une colonne verticale de feu divin rugissant surgit des cieux et s'abat à l'endroit de votre choix. Toute créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et 12 mètres de haut centré sur le point de votre choix à portée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants, les autres la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (à vous de choisir) augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 5.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

Divination de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous devenez capable de comprendre les bêtes et de communiquer verbalement avec elles pendant toute la durée du sort. Les connaissances et le degré de conscience de nombreuses bêtes sont limités par leur intelligence réduite, mais elles peuvent au moins vous renseigner sur les environs et les monstres aux alentours, ainsi que sur ce qu'elles perçoivent aujourd'hui ou ont perçu la veille. Si le MJ accepte, vous pouvez convaincre une bête de vous accorder une petite faveur.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

Nécromancie de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (encens incandescent)
Durée : 10 minutes

Vous donnez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix situé à portée. Il est alors en mesure de répondre à vos questions. Le cadavre doit encore disposer d'une bouche et ne doit pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre choisi a déjà été la cible de ce sort au cours des 10 jours précédents.

Vous pouvez poser jusqu'à cinq questions avant la fin de la durée du sort. Les connaissances du cadavre se limitent

à ce qu'il savait de son vivant, y compris au niveau des langues qu'il est capable de parler. Les réponses sont souvent brèves, cryptiques ou répétitives et le cadavre n'est absolument pas obligé de vous donner une réponse sincère si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la cible dans son corps, juste l'esprit qui l'animait ; le cadavre ne peut donc pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend rien de ce qui s'est passé après sa mort et est incapable de faire des spéculations sur l'avenir.

Communication avec les plantes

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 mètres de rayon)
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous imprégnez la végétation située dans un rayon de 9 mètres autour de vous d'une conscience et d'une mobilité limitées, ce qui permet aux plantes de communiquer avec vous et de suivre des ordres simples. Vous pouvez interroger les végétaux sur les événements qui se sont déroulés la veille dans la zone du sort et ainsi obtenir des informations sur les créatures qui sont passées, sur les conditions météorologiques et autres.

Vous pouvez également transformer un terrain rendu difficile à cause de la végétation (comme des buissons ou d'épais taillis) en terrain ordinaire pendant toute la durée du sort. Vous pouvez également transformer un terrain ordinaire où poussent des plantes en terrain difficile pendant toute la durée du sort, par exemple de manière à ce que des plantes grimpantes et des branches gênent vos poursuivants.

Les plantes peuvent exécuter d'autres tâches pour vous, si le MJ donne son accord. Le sort ne leur permet pas de se déraciner ni de se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs tiges.

Si une créature végétale se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous partagiez un même langage, mais vous ne gagnez pas de capacité magique permettant de l'influencer.

Ce sort permet de libérer une créature *entravée* par les plantes nées d'un sort d'*enchevêtrement*.

Communion

Divination de niveau 5 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)
Durée : 1 minute

Vous entrez en contact avec votre divinité ou l'un de ses représentants et lui posez jusqu'à trois questions fermées auxquelles la réponse est soit oui, soit non. Vous devez les poser avant la fin du sort et vous recevez une réponse correcte à chacune d'entre elles.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, il se peut donc que vous obteniez « *incertain* » comme réponse si votre question porte sur des informations sortant du champ des connaissances de votre divinité. Si une réponse d'un seul mot risque de se révéler trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MJ peut lui substituer une courte phrase.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances (cumulables) que chaque incantation en sus de la première ne reçoive pas de réponse. Le MJ effectue ce jet en secret.

Communion avec la nature

Divination de niveau 5 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Pendant un court instant, vous ne faites plus qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire environnant. En extérieur, ce sort vous transmet des informations sur le terrain qui vous entoure dans un rayon de 4,5 kilomètres. Dans une grotte ou un autre environnement naturel souterrain, le rayon d'action est de 90 mètres. Ce sort ne fonctionne pas là où les constructions ont remplacé la nature, comme en ville ou dans un donjon.

Vous obtenez instantanément des informations sur un maximum de trois éléments de votre choix portant sur l'un des sujets suivants dans votre zone.

» Le terrain et les étendues d'eau.
» Les plantes, les minéraux, les animaux et les peuples majoritaires.
» Les célestes, les fées, les fiélons, les élémentaires ou les morts-vivants dotés d'une certaine puissance.
» L'influence émanant des autres plans d'existence.
» Les constructions.

Par exemple, vous pouvez apprendre où se trouve un puissant mort-vivant résidant dans la zone, savoir où se trouvent les points d'eau potable majeurs et où se trouvent les villages les plus proches.

Compagnon animal

Enchantement de niveau 2
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 12 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture adaptée à l'animal)
Durée : 24 heures

Vous tentez de convaincre une bête à portée et dans votre champ de vision de devenir votre compagnon de route et d'aventure. L'animal ne doit pas être hostile au moment

où vous lancez le sort et vous l'amadouez avec un peu de nourriture pendant l'incantation. Le succès du sort est automatique si l'indice de dangerosité de la bête ne dépasse pas 1/2 et que sa valeur d'intelligence est inférieure ou égal à 4. Dans le cas contraire, la bête n'est pas affectée par le sort.

Si le sort est un succès, vous pouvez communiquer de façon rudimentaire avec votre compagnon et lui donner des ordres simples comme attaquer une cible ou la suivre, rapporter un objet en vue, garder un lieu ou une créature, etc. Cela ne vous demande pas de dépenser une action. De plus, vous pouvez entendre et voir par l'intermédiaire des oreilles et des yeux de votre compagnon, comme si vous occupiez son emplacement. À votre tour, vous pouvez dépenser une action bonus pour passer de l'utilisation de ses sens à celle des vôtres et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre propre environnement.

Lorsque les points de vie d'un compagnon animal sont égaux à 0, il suit les mêmes règles qu'un personnage et il peut bénéficier de soins. Après chaque repos court, les points de vie du compagnon animal remontent à la moitié de son maximum s'ils sont inférieurs à cette valeur. Après chaque repos long, le compagnon récupère l'intégralité des points de vie perdus.

Chaque jour, vous pouvez conserver le même compagnon animal sans devoir à nouveau lancer le sort, simplement en sacrifiant l'emplacement de sort correspondant et en utilisant une action bonus.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez choisir dans la liste ci-dessous un effet supplémentaire par niveau au-delà du niveau 2. Vous ne pouvez pas choisir le même effet plus d'une fois.

- Lancer le sort sur une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
- Accorder à votre compagnon dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2 une résistance à tous les types de dégâts et un *avantage* en attaque et aux jets de sauvegarde
- Communiquer par télépathie sans limite de distance avec votre compagnon et obtenir la capacité de le guérir d'un nombre de points de vie de votre choix en dépensant une action bonus et autant de vos propres points de vie, sans limite de distance.
- Affecter une bête identique supplémentaire. Lorsque vous choisissez d'autres effets, ce second compagnon en bénéficie aussi.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

Divination de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)
Durée : 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous comprenez le sens littéral de tout langage parlé que vous entendez. Vous comprenez aussi les langues écrites que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle les mots ont été tracés. Il vous faut 1 minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets compris dans un texte ni les glyphes qui ne correspondent pas à un langage écrit, comme un symbole magique.

COMPULSION

Enchantement de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les créatures de votre choix, situées à portée, dans votre champ de vision et en mesure de vous entendre, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectées par le sort. Une cible qui ne peut être *charmée* réussit automatiquement ce jet. À chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action bonus pour désigner une direction (vers laquelle la cible peut se diriger) par rapport à vous. Chaque cible affectée doit alors utiliser son déplacement au mieux pour se diriger dans cette direction à son prochain tour. De plus, elle ne peut pas effectuer d'action avant de se déplacer. Une fois qu'elle s'est ainsi déplacée, elle peut faire un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre un terme à l'effet du sort.

Une cible n'est pas obligée de se rendre au sein d'une zone à l'évidence dangereuse, comme un brasier ou une fosse béante, mais elle est prête à provoquer des attaques d'opportunité pour se déplacer dans la direction indiquée.

CÔNE DE FROID

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Une bouffée d'air froid jaillit de vos mains. Toutes les créatures présentes dans un cône de 18 mètres doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui le ratent subissent 8d8 dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Une créature qui succombe suite à ce sort se transforme en statue de glace jusqu'à ce qu'elle fonde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 5.

CONFUSION

Enchantement de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et pervertit l'esprit des créatures, génère des hallucinations et provoque des réactions incontrôlées. Toutes les créatures situées dans une sphère de 3 mètres de rayon autour d'un point de votre choix situé à portée doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectées par ce sort.

Une cible affectée ne peut pas utiliser de réaction et doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours pour déterminer comment elle se comporte pendant le tour.

d10	Comportement
1	La créature utilise la totalité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Pour déterminer cette dernière, lancez un d8 en assignant une direction à chaque face. La créature n'effectue aucune action pour ce tour.
2-6	La créature ne bouge pas et n'entreprend pas la moindre action pour ce tour.
7-8	La créature utilise son action pour porter une attaque au corps-à-corps contre une créature aléatoire à portée d'allonge. S'il n'y a pas de créature à portée, elle ne fait rien durant le tour.
9-10	La créature peut agir et se déplacer normalement.

Une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, l'effet se termine pour elle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 4.

CONTACT GLACIAL

Nécromancie, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Vous faites apparaître une main fantomatique et squelettique sur l'emplacement d'une créature située à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre la créature pour la transir de froid. Si l'attaque touche, la victime reçoit 1d8 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de point de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main s'accroche à elle.

Si votre cible est un mort-vivant, il subit en plus un *désavantage* lors des jets d'attaque effectués contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

CONTACTER UN AUTRE PLAN

Divination de niveau 5 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage décédé depuis longtemps, ou une autre entité mystérieuse issue d'un autre plan. Le contact avec cette intelligence extraplanaire met votre esprit à rude épreuve et risque même de le briser. Quand vous lancez ce sort, vous devez effectuer un jet de sauvegarde d'intelligence DD 15. En cas d'échec, vous encaissez 6d6 dégâts psychiques et vous devenez fou jusqu'à ce que vous ayez bénéficié d'un repos long. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez pas entreprendre la moindre action, vous ne comprenez pas ce que disent les autres créatures, vous êtes incapable de lire et vous ne bredouillez que des paroles insensées. Une tierce personne peut mettre un terme à cet effet en vous ciblant avec un sort de *restauration supérieure*.

Si vous réussissez votre jet de sauvegarde, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. C'est le MJ qui répond à chacune d'entre elles avec un mot, comme « *oui* », « *non* », « *peut-être* », « *jamais* », « *hors sujet* » ou « *incertain* » (si l'entité ignore la réponse à votre question). Si une réponse limitée à un seul mot risque de se révéler trompeuse, le MJ peut la remplacer par une courte phrase.

CONTAGION

Nécromancie de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 7 jours

Votre simple contact transmet des maladies. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature à portée. Si vous touchez, vous lui inoculez une maladie de votre choix, à sélectionner parmi celles décrites ci-dessous.

La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Une fois qu'elle en a raté trois, la maladie fait effet pendant toute la durée du sort et la créature n'a plus à faire de jet de sauvegarde. Si elle réussit trois jets de sauvegarde, elle guérit de sa maladie et le sort se termine.

Comme le sort déclenche une maladie naturelle chez la cible, tout effet qui guérit une maladie ou améliore ses symptômes s'applique.

Bouille-crâne. La créature a soudain l'esprit enfiévré. Elle souffre d'un *désavantage* lors des tests d'Intelligence et des jets

de sauvegarde d'Intelligence. De plus, au combat, elle se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de *confusion*.

Convulsions. La créature est agitée de tremblements. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Dextérité, des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Fièvre répugnante. Une forte fièvre s'empare de la créature, qui est affectée par un *désavantage* lors des tests de Force, des jets de sauvegarde de Force et des jets d'attaque basés sur la Force.

Mal aveuglant. La créature est en proie à de violentes douleurs cérébrales et ses yeux deviennent d'un blanc laiteux. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse et des jets de sauvegarde de Sagesse et elle est *aveuglée*.

Mort poisseuse. La créature est affligée de saignements incontrôlables. Elle souffre d'un *désavantage* lors des tests de Constitution et des jets de sauvegarde de Constitution. De plus, elle est *étourdie* jusqu'à la fin de son prochain tour à chaque fois qu'elle subit des dégâts.

Pourriture. La chair de la créature se met à pourrir. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Charisme et devient vulnérable à tous les dégâts.

CONTAMINATION

Nécromancie de niveau 6

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous transmettez une maladie virulente à une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 14d6 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit. Ces dégâts ne peuvent pas faire passer les points de vie de la cible au-dessous de 1. Si la cible rate son jet de sauvegarde, son total de points de vie maximum est réduit, pendant 1 heure, d'un montant égal aux dégâts nécrotiques reçus. Tout effet qui guérit les maladies ramène le maximum de points de vie de la cible à la normale sans avoir besoin d'attendre 1 heure.

CONTINGENCE

Évocation de niveau 6

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une statuette de vous taillée dans l'ivoire et ornée de gemmes d'une valeur minimum de 1 500 po)

Durée : 10 jours

Choisissez un sort de niveau 5 ou moins que vous êtes en mesure de lancer, qui possède un temps d'incantation d'une action, et qui peut vous prendre pour cible. Vous lancez ce sort (que l'on appelle le sort contingent) lors de l'incantation de la contingence. Vous dépensez donc les emplacements des deux sorts, mais le contingent ne fait pas effet immédiatement. Il s'active lorsque certaines conditions sont remplies. Vous devez décrire ces dernières au moment où vous lancez les deux sorts. Par exemple, lors d'une contingence associée à une *respiration aquatique*, vous pouvez stipuler que la *respiration aquatique* doit se déclencher quand vous vous trouvez immergé dans l'eau ou dans un liquide similaire.

Le sort contingent prend effet dès que les circonstances sont remplies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, ce qui met un terme à la contingence.

Le sort contingent affecte uniquement votre personne, même s'il peut normalement affecter d'autres créatures. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort de *contingence* à la fois. Si vous en lancez un second, les effets du précédent se dissipent. De plus, la contingence prend fin si sa composante matérielle n'est plus sur votre personne.

CONTRESORT

Abjuration de niveau 3

Temps d'incantation : 1 réaction à utiliser quand vous voyez une créature située dans un rayon de 18 mètres autour de vous lancer un sort

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. Si elle essayait de lancer un sort de niveau 3 ou moins, il échoue et reste sans effet. Si le sort est de niveau 4 ou plus, faites un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si vous réussissez, le sort de la créature échoue et reste sans effet.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, le sort à interrompre est automatiquement sans effet s'il est d'un niveau égal ou inférieur à celui de l'emplacement de sort utilisé.

CONTRÔLE DE L'EAU

Transmutation de niveau 4

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de poussière)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau indépendante située dans la zone de votre choix, cette dernière devant tenir dans un cube d'au maximum 30 mètres d'arête. Quand vous lancez ce sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants. À votre tour, vous pouvez utiliser une action pour répéter l'effet ou en appliquer un nouveau.

Écarter les eaux. Vous écartez les eaux de la zone pour y créer un passage. Il traverse toute la zone, les eaux formant une muraille de chaque côté. Le passage demeure jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un effet différent. Dans ces deux cas, l'eau remplit alors progressivement le passage, au fil du round suivant, jusqu'à ce que le niveau de l'eau revienne à la normale.

Inondation. Vous faites monter le niveau d'une étendue d'eau isolée d'un maximum de 6 mètres. Si la zone comprend une rive, l'eau déborde et se répand sur la terre ferme.

Si vous avez lancé le sort sur une grande étendue d'eau, vous créez une vague de 6 mètres de haut qui traverse la zone affectée d'un bout à l'autre pour se briser une fois arrivée à la fin de la zone. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure qui se trouvent sur le chemin de la vague sont emportés jusqu'au bout de la zone. Tous les véhicules ont 25 % de chances de chavirer.

Le niveau de l'eau reste plus élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un autre effet. Si l'effet d'inondation produit une vague, elle se reforme au début de votre prochain tour tant que vous gardez cet effet actif.

Modifier le cours de l'eau. Vous changez l'itinéraire de l'eau courante qui traverse la zone et l'envoyez dans la direction de votre choix, même si elle doit pour cela franchir des obstacles comme passer par-dessus un mur ou couler dans une direction improbable. L'eau suit vos instructions dans la zone affectée mais, dès qu'elle en sort, elle reprend un cours normal défini par le terrain qu'elle parcourt. L'eau continue de couler là où vous l'avez choisi jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous décidiez d'un autre effet.

Tourbillon. Cet effet nécessite une étendue d'eau d'au moins 15 mètres carrés pour 7,50 mètres de fond et se traduit par la formation d'un tourbillon au centre de la zone. Il se présente sous forme d'un vortex de 1,50 mètre de large à sa base pour un maximum de 15 mètres de large au sommet et une hauteur de 7,50 mètres. Toutes les créatures et tous les objets qui se trouvent dans l'eau et dans un rayon de 7,50 mètres autour du tourbillon sont entraînés vers lui sur 3 mètres. Une créature peut s'éloigner à la nage si elle réussit un test de Force (Athlétisme) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Quand une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, elle reçoit 2d8 dégâts contondants et se fait emporter par le vortex jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit son jet, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas prise dans le vortex. Une créature emportée par le vortex peut utiliser une action pour tenter de s'en éloigner comme décrit plus haut, mais elle est affectée par un *désavantage* lors de son test de Force (Athlétisme). À chaque tour, la première fois qu'un objet entre dans le vortex, il subit 2d8 dégâts contondants. Ces dégâts se répètent à chaque round passé dans le vortex.


Contresort

CONTRÔLE DU CLIMAT

Transmutation de niveau 8
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres)
Composantes : V, S, M (encens incandescent et un peu de bois et de terre mélangés dans de l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle de la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de vous pendant toute la durée du sort. Vous devez être en extérieur au moment de l'incantation. Si vous vous rendez dans un endroit d'où vous ne voyez pas directement le ciel, le sort se termine prématurément.

Au moment de l'incantation, vous changez les conditions météorologiques actuelles déterminées par le MJ en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Il faut 1d4×10 minutes pour que les nouvelles conditions s'installent. Vous pouvez ensuite les modifier à nouveau. Le temps retourne progressivement à la normale une fois le sort terminé.

Quand vous modifiez les conditions météorologiques, cherchez les conditions actuelles dans les tables suivantes : vous pouvez les décaler d'un cran vers le haut ou le bas. Quand vous modifiez le vent, vous pouvez changer sa direction.

Précipitations

Étape	Condition
1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel couvert ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluies torrentielles, forte grêle ou blizzard

Température

Étape	Condition
1	Chaleur insoutenable
2	Forte chaleur
3	Tiède
4	Frais
5	Grand froid
6	Froid polaire

Vent

Étape	Condition
1	Temps calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Grand vent
5	Tempête

CONVOCATIONS INSTANTANÉES

Invocation de niveau 6 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un saphir d'une valeur de 1 000 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un objet pesant 5 kilogrammes ou moins et dont la dimension la plus longue est de 1,80 mètre ou moins. Le sort laisse une marque invisible sur la surface de l'objet et inscrit le nom de l'objet sur le saphir que vous utilisez comme composante matérielle. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Ensuite, vous pouvez utiliser une action quand vous le désirez pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît immédiatement dans votre main, en dépit des distances physique et planaire, et le sort se termine.

Si l'objet est actuellement porté ou transporté par quelqu'un d'autre, il n'arrive pas jusqu'à vous quand vous broyez le saphir, mais vous apprenez qui est la créature qui détient l'objet et vous savez à peu près où elle se trouve à ce moment-là.

Dissipation de la magie ou un effet similaire appliqué sur le saphir met un terme à l'effet du sort.

COQUILLE ANTIVIE

Abjuration de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (3 mètres de rayon)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante se déploie depuis votre personne, jusqu'à englober une zone d'un rayon de 3 mètres. Elle se déplace avec vous, reste centrée sur vous et repousse les créatures autres que les morts-vivants et les créatures artificielles. Cette barrière persiste pendant toute la durée du sort.

La barrière empêche les créatures affectées de la franchir ou de passer un membre au travers. Une créature affectée peut lancer des sorts ou porter des attaques à distance ou via une arme à allonge, tout cela franchissant la barrière.

Si vous vous déplacez de telle manière qu'une créature affectée est contrainte de traverser la barrière, le sort se termine.

CORDE ENCHANTÉE

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (extrait de maïs en poudre et boucle de parchemin torsadé)
Durée : 1 heure

Vous touchez une longueur de corde d'au maximum 18 mètres. L'une de ses extrémités s'élève alors dans les airs, jusqu'à ce que toute la corde se dresse perpendiculairement au sol. Une entrée invisible s'ouvre à l'extrémité supérieure de la corde et débouche sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort.

On peut atteindre cet espace extradimensionnel en grimpant jusqu'au sommet de la corde. Il peut accueillir un maximum de huit créatures de taille M ou inférieure. On peut ensuite tirer la corde dans l'espace extradimensionnel, afin que personne ne la voie en dehors de l'abri.

Les attaques et les sorts ne peuvent traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel ni depuis l'intérieur, ni depuis l'extérieur. En revanche, les créatures qui se trouvent à l'intérieur peuvent regarder dehors grâce à une fenêtre de 90 centimètres sur 1,50 mètre centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel tombe à l'extérieur quand le sort se termine.

COULEURS DANSANTES

Illusion de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S, M (une poignée de poudre ou de sable, colorée en rouge, jaune et bleu)
Durée : 1 round

Un éventail de lumières colorées éblouissantes jaillit de votre main. Lancez 6d10. Le total représente le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures situées dans un cône de 4,50 mètres, prenant votre personne comme point d'origine, sont affectées dans l'ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures *inconscientes* et les créatures *aveuglées*).

Chaque créature affectée, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de points de vie, est *aveuglée* jusqu'à la fin du sort. Soustrayez du total obtenu le nombre de points de vie actuel de chaque créature affectée avant de passer à la suivante, en choisissant chaque fois celle qui possède le moins de points de vie. Pour qu'une créature soit affectée, elle doit posséder un nombre de points de vie actuels inférieur ou égal au total restant.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, lancez 2d10 supplémentaires par niveau au-delà du niveau 1.

CRÉATION

Illusion de niveau 5
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit bout de matière de même type que l'objet que vous voulez créer)
Durée : spéciale

Vous tirez des bribes de matière ombreuse du plan de l'ombre pour créer à portée des objets inertes en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois ou des objets similaires. Ce sort permet aussi de créer des objets minéraux comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas être plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arête et doit impérativement être d'une forme et d'un matériau que vous avez déjà vus.

La durée du sort dépend du matériau choisi pour façonner l'objet. S'il est fait de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique.

Matériau	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métaux précieux	1 heure
Gemmes	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Si vous utilisez les matériaux créés via ce sort comme composantes matérielles pour un autre sort, ce dernier échoue.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, l'arête du cube augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 5.

CRÉATION DE MORT-VIVANT

Nécromancie de niveau 6
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (un pot d'argile rempli de poussière tombale, un pot d'argile rempli d'eau saumâtre et un onyx noir d'une valeur de 150 po par cadavre)
Durée : instantanée

Ce sort se lance uniquement de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres de créatures humanoïdes de taille M ou P situés à portée. Chacun se change en goule placée sous votre contrôle. (Le MJ dispose du profil technique de ces créatures).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour contrôler mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles se trouvent dans un rayon de 36 mètres (si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez en commander une ou plusieurs à la fois, à condition de donner le même ordre à toutes). Vous pouvez décider de l'action que la créature va entreprendre et de l'endroit où elle va se rendre lors de son prochain tour, ou donner des consignes plus génériques, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre de votre part, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Dès qu'une créature a reçu un ordre, elle s'y conforme jusqu'à avoir accompli sa tâche.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour la maintenir sous votre contrôle pendant 24 heures de plus, vous devez lui relancer ce sort avant que les 24 heures de contrôle en cours ne se soient écoulées. Cette nouvelle utilisation du sort vous permet de réaffirmer votre contrôle sur un maximum de trois créatures que vous avez déjà animées via ce sort au lieu d'en animer de nouvelles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur quatre goules. Quand vous le lancez à partir d'un emplacement de niveau 8, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur cinq goules ou deux blêmes ou deux nécrophages. Quand vous le lancez à partir d'un emplacement de ni-

veau 9, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur six goules ou trois blêmes ou trois nécrophages ou deux momies.

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez 25 kilogrammes de nourriture et 120 litres d'eau, soit par terre, soit dans des récipients installés à portée. Cela suffit à nourrir et abreuver un maximum de quinze humanoïdes ou de cinq montures pendant 24 heures. Les vivres sont fades mais nourrissants. Ils se gâtent si personne ne les a mangés dans les 24 heures suivant leur création. L'eau est claire et ne croupit pas.

CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

Transmutation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour créer de l'eau ou quelques grains de sable pour en détruire)
Durée : instantanée

Vous créez ou détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau potable qui apparaissent à portée, dans un récipient ouvert. Sinon, l'eau peut tomber en pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant toutes les flammes à nu dans la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau situés à portée dans un récipient ouvert. Sinon, vous pouvez dissiper le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau de plus, ou bien l'arête du cube affecté augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 1.

CROISSANCE D'ÉPINES

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (sept épines acérées ou sept brindilles taillées en pointe)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Dans une zone de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée, le sol se met à se déformer et donne naissance à un tapis de pointes et d'épines. La zone se mue en terrain difficile pendant toute la durée du sort. Quand une créature entre dans la zone ou s'y déplace, elle reçoit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 mètre parcouru.

La transformation du sol est camouflée, de manière à ce que le terrain ait l'air naturel. Une créature dans l'incapacité de voir la zone au moment de l'incantation doit réussir un test de Sagesse (Perception) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort pour remarquer que le terrain est dangereux avant d'y entrer.

CROISSANCE VÉGÉTALE

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Ce sort décuple la vitalité des plantes d'une zone donnée. Le sort a deux modes d'utilisation, l'un apportant des bénéfices immédiats, l'autre sur le long terme.

Si vous lancez ce sort en une action, choisissez un point à portée. Toutes les plantes ordinaires situées dans un rayon de 30 mètres autour de ce point deviennent particulièrement touffues et la végétation s'épaissit. Une créature qui se déplace dans cette zone doit dépenser 1,20 mètre de déplacement pour parcourir 30 centimètres.

Vous pouvez exclure une ou plusieurs portions, de n'importe quelle taille, de la zone affectée par le sort.

Si vous lancez le sort sur une période de huit heures, vous enrichissez la terre. Toute la végétation dans un rayon de 800 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée devient luxuriante pendant un an. Elle donne deux fois plus de nourriture que la normale lors de la récolte.

DANSE IRRÉSISTIBLE

Enchantement de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible entame une danse comique, se mettant à taper du pied et à caracoler sur place. Les créatures qui ne peuvent être *charmées* sont immunisées contre ce sort.

Une fois que la créature s'est mise à danser, elle doit dépenser la totalité de son déplacement pour danser sans quitter son espace. De plus, elle souffre d'un *désavantage* lors des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque. Tant que la cible est affectée par ce sort, les autres créatures bénéficient d'un *avantage* lors de leurs jets d'attaque contre elle. Une créature en train de danser peut utiliser son action pour effectuer un jet de sauvegarde de

Sagesse et reprendre le contrôle de son corps. Si elle réussit, le sort se termine.

DÉBLOCAGE

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Choisissez un objet situé à portée et dans votre champ de vision. Ce peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas ou un autre objet disposant d'un système de fermeture ordinaire ou magique.

Une cible fermée par une serrure ordinaire, coincée ou bloquée par une barre se déverrouille ou se débloque. Si l'objet a plusieurs serrures, le sort en ouvre une seule. Si vous visez une cible fermée par un *verrou magique*, ce dernier est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles on peut ouvrir et fermer la cible normalement.

Quand vous lancez le sort, un cliquetis émane de l'objet et retentit si fort qu'on l'entend dans un rayon de 90 mètres.

DÉGUISEMENT

Illusion de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous faites en sorte que votre personne (y compris vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets en votre possession) prenne une apparence différente jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre un terme. Vous pouvez passer pour une personne de 30 centimètres de plus ou de moins, sembler gros, maigre ou entre les deux. Vous ne pouvez pas changer de morphologie, vous devez choisir une forme possédant la même conformation que vous au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination.

Les changements qu'apporte le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à votre tenue, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air, ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de vous toucher se heurtera à vous alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Pour percer votre déguisement à jour, une créature peut dépenser une action pour vous examiner. Elle doit alors réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

DEMI-PLAN

Invocation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : 1 heure

Vous créez une porte floue sur une surface plate et solide située à portée et dans votre champ de vision. Elle est assez large pour laisser passer sans mal des créatures de taille M. Quand quelqu'un ouvre la porte, elle donne sur un demi-plan ressemblant à une pièce vide de 9 mètres de côté (dans toutes les dimensions) faite de bois ou de pierre. La porte disparaît quand le sort se termine et les créatures et les objets encore dans le demi-plan y restent piégés, car elle s'efface aussi de leur côté.

Vous pouvez créer un nouveau demi-plan pour chaque incantation du sort ou relier la porte à un demi-plan que vous avez précédemment créé via ce sort. De plus, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan qu'une autre créature a créé grâce à ce sort, vous pouvez lui relier votre propre porte.

DÉPLACER LA TERRE

Transmutation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une lame de fer et un petit sac contenant un mélange de terres : de l'argile, du terreau et du sable)
Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une zone de terrain à portée d'au maximum 12 mètres de côté. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile qu'elle comporte comme bon vous semble pendant toute la durée du sort. Vous pouvez augmenter ou diminuer l'altitude de la zone, creuser ou combler une tranchée, ériger ou abattre un mur, ou former un pilier. L'amplitude de ces modifications ne peut pas excéder la moitié de la dimension la plus importante de la zone affectée. Donc, si vous modifiez une zone de 12 mètres de côté, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de haut au maximum, modifier l'altitude de la zone de 6 mètres au plus, creuser une tranchée d'un maximum de 6 mètres de profondeur, etc. Il faut 10 minutes pour finaliser ces modifications.

Au bout de chaque période de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain à modifier. Comme les transformations se produisent lentement, il est bien rare qu'une créature se retrouve piégée ou blessée à cause des mouvements du terrain.

Ce sort est incapable de manipuler la pierre naturelle et les constructions de pierre. La roche et les structures s'adaptent au nouvel agencement du terrain. Si vos mo-

difications déstabilisent une structure, elle peut très bien s'effondrer.

De même, le sort n'affecte pas directement la croissance des plantes. La terre déplacée emporte les végétaux avec elle.

DÉSINTÉGRATION

Transmutation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)
Durée : instantanée

Un mince rayon de lumière verte jaillit de votre doigt pointé vers une cible située dans votre champ de vision et à portée. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme une barrière issue d'un *mur de force*.

Une créature visée par ce sort doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle subit 10d6+40 dégâts de force. Si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle est désintégrée.

Une créature désintégrée est réduite à l'état de fine poussière grise, tout comme tous les objets qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques. Pour ressusciter une créature ainsi désintégrée, il faut impérativement recourir à une *résurrection suprême* ou un *souhait*.

Ce sort désintègre automatiquement les objets non magiques de taille G ou inférieure et les créations magiques de force. Si la cible est un objet de taille TG ou supérieure, le sort désintègre un cube de 3 mètres d'arête au sein de l'objet. Ce sort reste sans effet sur les objets magiques.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 3d6 par niveau au-delà du niveau 6.

DESSICCATION

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous désignez une cible vivante à portée du sort et tant que vous vous concentrez, l'eau contenue dans son corps s'écoule par ses yeux, sa bouche, ses oreilles ou les pores de sa peau. Au début de chacun de ses tours, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 dégâts nécrotiques. Une sauvegarde réussie réduit ces dégâts de moitié.

Les morts-vivants, les créatures artificielles et les élémentaires sont immunisés à ce sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez affecter une cible supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Divination de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi la magie, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

DÉTECTION DES PENSÉES

Divination de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant toute la durée du sort, vous parvenez à lire les pensées de certaines créatures. Quand vous lancez ce sort, puis en tant qu'action à votre tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez focaliser vos pensées sur une créature située à moins de 9 mètres dans votre champ de vision. Si elle dispose d'une Intelligence de 3 ou moins ou ne parle aucune langue, elle n'est pas affectée.

Au départ, vous découvrez les pensées superficielles de la créature, c'est-à-dire ce qu'elle a à l'esprit à ce moment-là. Par une action, vous pouvez porter votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter de vous enfoncer plus profondément dans l'esprit de celle que vous sondez actuellement. Dans ce cas, cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort se termine. Sinon, vous avez un aperçu de son mode de raisonnement (le cas échéant), de son état émotionnel ou de ce qui occupe une place importante dans son esprit (par exemple, quelque chose qui l'inquiète fortement, qu'elle aime, qu'elle déteste…). Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit et, à moins que vous ne tourniez votre attention vers une autre créature, votre cible peut utiliser son action à son tour pour faire un test d'Intelligence opposé au vôtre. Si elle réussit, le sort se termine.

Les questions directement posées à l'oral à une cible orientent naturellement le cours de ses pensées, ce sort est donc particulièrement utile lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour détecter la présence de créatures intelligentes que vous ne voyez pas. Vous pouvez chercher les pensées qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de vous au moment où vous lancez ce sort ou bien par une action tandis que le sort est actif. Le sort peut franchir des obstacles, mais il est arrêté par 60 centimètres de roche, 2,5 centimètres de métal autre que le plomb ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas repérer les créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou moins, ni celles qui ne parlent aucune langue.

Une fois que vous avez ainsi détecté la présence d'une créature, vous pouvez lire ses pensées pendant le reste de la durée du sort, comme expliqué plus haut, même si vous ne la voyez pas, mais elle doit tout de même se trouver à portée.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

Divination de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous savez s'il y a une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant dans un rayon de 9 mètres autour de vous et vous savez précisément où il se trouve. De même, vous savez si un lieu ou un objet situé dans un rayon de 9 mètres a été consacré ou profané.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

Divination de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un brin d'if)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de poisons, de créatures venimeuses et de maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous déterminez également leur emplacement et identifiez à chaque fois le type de poison, de créature ou de maladie concerné.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

DISQUE FLOTTANT

Invocation de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)
Durée : 1 heure

Ce sort crée un plan de force circulaire horizontal d'un mètre de diamètre pour 2,5 centimètres d'épaisseur. Il flotte à un mètre du sol dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision. Le disque persiste pendant toute la durée du sort et peut accueillir jusqu'à 250 kilogrammes. Si on pose plus de poids dessus, le sort se termine et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe au sol.

Le disque reste immobile tant que vous vous tenez à moins de 6 mètres. Si vous vous en éloignez, il vous suit de manière à rester dans un rayon de 6 mètres autour de vous. Il peut se déplacer sur un terrain irrégulier, monter ou descendre des escaliers, des pentes, etc. Mais il ne peut pas franchir une différence de niveau de 3 mètres ou plus. Par exemple, il ne peut pas passer au-dessus d'une fosse de 3 mètres de profondeur ni la quitter s'il a été formé au fond.

Si vous vous éloignez à plus de 30 mètres du disque (typiquement parce qu'il ne peut pas contourner un obstacle pour vous suivre), le sort se termine.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Abjuration de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort de niveau 3 ou inférieur qui l'affecte se termine. Si la cible est affectée par un sort de niveau 4 ou plus, faites un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + niveau du sort. Ce dernier se termine si vous réussissez votre test.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous mettez automatiquement un terme à un sort affectant la cible quand le niveau de ce sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous utilisez.

DISSIPATION DU MAL ET DU BIEN

Abjuration de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie scintillante vous entoure et vous protège contre les fées, les morts-vivants et les créatures originaires d'un autre plan que le plan matériel. Pendant toute la durée du sort, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants subissent un *désavantage* lors de leurs attaques contre vous.

Vous pouvez terminer le sort plus tôt en utilisant l'une des fonctions spéciales suivantes.

Annulation d'enchantement. Vous utilisez votre action pour toucher une créature à votre portée qui se trouve *charmée*, *terrorisée* ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant. Cette créature n'est alors plus *charmée*, *terrorisée* ni possédée par ces créatures.

Renvoi. Vous utilisez votre action pour faire une attaque de sort au corps-à-corps contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant situé à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous touchez la créature, vous tentez de la renvoyer sur son plan natal. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou retourner sur son plan natal (si elle ne s'y trouve pas déjà). Si un mort-vivant ne se trouve pas sur son plan natal, il est renvoyé dans les plans inférieurs, tandis qu'une fée sera expulsée sur son plan d'origine.

DIVINATION

Divination de niveau 4 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle adaptée à votre religion, l'ensemble valant au moins 25 po, et le sort consume les deux)
Durée : instantanée

Grâce à votre magie et à une offrande, vous entrez en contact avec un dieu ou l'un de ses serviteurs. Vous lui posez une unique question à propos d'un objectif, d'un événement ou d'une activité qui doit se dérouler dans les 7 jours à venir. Le MJ vous donne une réponse sincère, pouvant être une courte phrase, des vers cryptiques ou un présage.

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances susceptible de bouleverser l'issue des événements, comme l'incantation de sorts supplémentaires ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est au MJ de faire ce jet en secret.

DOIGT DE MORT

Nécromancie de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative dans le corps d'une créature située à portée et dans votre champ de vision, ce qui lui inflige des douleurs déchirantes. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 7d8+30 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit.

Si ce sort achève un humanoïde, ce dernier se relève au début de votre prochain tour sous forme de zombi à jamais sous votre contrôle. Il suit vos ordres verbaux au mieux de ses capacités.

DOMINER UN HUMANOÏDE

Enchantement de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est *charmé* par vous pendant toute la durée du sort. Il dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de le combattre.

Tant que l'humanoïde est *charmé*, vous entretenez un lien télépathique avec lui qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « *attaque cette créature* », « *cours jusque là-bas* » ou « *va chercher cet objet* ». Si elle ne reçoit pas de nouvelle instruction de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais vous devez pour cela également dépenser votre propre réaction.

À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6, la durée devient « *concentration, jusqu'à 10 minutes* ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7, la durée devient « *concentration, jusqu'à 1 heure* ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8, la durée devient « *concentration, jusqu'à 8 heures* ».

DOMINER UN MONSTRE

Enchantement de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez d'envoûter une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Elle dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre.

Tant que la créature est *charmée*, vous entretenez un lien télépathique avec elle qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « *attaque cette créature* », « *cours jusque là-bas* » ou « *va chercher cet objet* ». Si elle ne reçoit pas de nouvelle instruction de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais vous devez pour cela également dépenser votre propre réaction.

À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, la durée devient « *concentration, jusqu'à 8 heures* ».

DOMINER UNE BÊTE

Enchantement de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Elle dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre.

Tant que la bête est *charmée*, vous entretenez un lien télépathique avec elle, qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « *attaque cette créature* », « *cours jusque là-bas* » ou « *va chercher cet objet* ». Si elle ne reçoit pas de nouvelle instruction de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais vous devez pour cela également dépenser votre propre réaction.

À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5, la durée devient « *concentration, jusqu'à 10 minutes* ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6, la durée devient « *concentration, jusqu'à 1 heure* ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7, la durée devient « *concentration, jusqu'à 8 heures* ».

DOUX REPOS

Nécromancie de niveau 2 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de sel et une pièce de cuivre à poser sur chaque œil du cadavre et qui doivent rester en place pendant toute la durée du sort)
Durée : 10 jours

Vous touchez un cadavre ou des restes. Pendant toute la durée du sort, la cible est protégée contre la décomposition et ne peut pas se transformer en mort-vivant.

Le sort rallonge aussi la période pendant laquelle on peut rappeler la cible d'entre les morts, car les jours passés sous l'influence de ce sort ne sont pas décomptés de la période pendant laquelle on peut utiliser des sorts comme *rappel à la vie*.

DRUIDISME

Transmutation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez l'un des effets suivants à portée après quelques murmures adressés aux esprits de la nature.

» Vous créez un effet sensoriel réduit et inoffensif qui annonce le temps qu'il fera là où vous vous trouvez

pendant les 24 heures à venir. Cet effet peut prendre la forme d'un orbe doré si le temps va rester dégagé, d'un nuage s'il va pleuvoir, de flocons pour une averse de neige etc. L'effet persiste pendant 1 round.

» Vous faites éclore une fleur ou un bourgeon ou germer une graine.
» Vous créez un effet sensoriel instantané, réduit et inoffensif, comme des feuilles qui tombent, une bourrasque, le bruit que ferait un petit animal ou une légère odeur de moufette. L'effet doit être contenu dans un cube d'au maximum 1,50 mètre d'arête.
» Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

ÉCLAIR

Évocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 30 mètres)
Composantes : V, S, M (un peu de fourrure et une baguette en ambre, en cristal ou en verre)
Durée : instantanée

Un éclair formant une ligne de 30 mètres de long pour 1,50 mètre de large jaillit de votre personne et file dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont ni portés ni transportés par une créature.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 3.

ÉCLAT DE BOIS

Invocation , tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une écharde de bois)
Durée : instantanée

Vous jetez un éclat de bois qui prend la forme d'une véritable javeline et part en direction de votre cible. Vous devez réussir une attaque de sort à distance pour toucher votre cible. En cas de réussite, l'éclat de bois inflige 1d6 dégâts perforants. La zone de critique de l'attaque est de 18-20. L'éclat de bois est considéré comme une arme magique.

Vous pouvez lancer un éclat de bois supplémentaire lorsque vous atteignez les niveaux 5, 11 et 17. Ces éclats peuvent viser différentes cibles à portée du sort.

ÉCLAT DU SOLEIL

Évocation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (du feu et un éclat d'héliotrope)
Durée : instantanée

La chaude lumière du soleil illumine une zone de 18 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Chaque créature présente dans cette lumière doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 12d6 dégâts radiants et sont *aveuglées* pendant 1 minute. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas *aveuglées* par le sort. Les vases et les morts-vivants sont affectés par un *désavantage* lors de ce jet de sauvegarde.

Une créature *aveuglée* par le sort fait un autre jet de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Dès qu'elle réussit, sa cécité disparaît.

Ce sort dissipe toutes les ténèbres issues d'un sort présentes dans la zone.

EMBRUNS PRISMATIQUES

Évocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Huit rayons de lumière multicolores jaillissent de votre main. Chacun a une couleur différente et possède des pouvoirs et objectifs distincts. Chaque créature présente dans un cône de 18 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Lancez 1d8 par cible pour savoir quelle couleur l'affecte.

1. ***Rouge***. La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

2. ***Orange***. La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

3. ***Jaune***. La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

4. ***Vert***. La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

5. ***Bleu***. La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

6. ***Indigo***. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est *entravée* et doit alors faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine, si elle en rate trois, elle se change définitivement en pierre et est *pétrifiée*. Les succès et les échecs n'ont pas à être consécutifs : tenez le compte dans chaque catégorie jusqu'à ce que l'une d'elles arrive à trois.

7. ***Violet***. La cible est *aveuglée* si elle rate son jet de sauvegarde. Elle doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle le réussit, elle recouvre la vue ; si elle le rate, elle est emportée sur un autre plan d'existence choisi par le MJ et recouvre aussi la vue. (En général, une créature qui ne se trouve pas sur son propre plan d'existence est bannie là-bas tandis que les autres créatures sont envoyées sur le plan astral ou éthéré.)

8. ***Spécial***. Deux rayons viennent frapper la cible. Relancez deux fois le dé en le relançant à chaque fois que vous obtenez un 8.

EMPRISONNEMENT

Abjuration de niveau 9
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un portrait sur un vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort choisie et vaut au moins 500 po par dé de vie de la cible)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour immobiliser une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver emprisonnée par le sort. Si elle réussit, elle est immunisée contre ce sort si vous le lancez de nouveau. Tant que la créature est affectée par le sort, elle n'a pas besoin de respirer, de manger, ni de boire et ne vieillit plus. Les sorts de divination ne parviennent plus à la localiser ni à la percevoir.

Vous devez opter pour l'une des formes d'emprisonnement suivantes quand vous lancez le sort.

Confinement minimal. La cible rétrécit jusqu'à ne plus faire que 2,5 centimètres de haut et se retrouve emprisonnée dans une gemme ou un objet similaire. La lumière traverse la gemme normalement (ce qui permet à la cible de voir l'extérieur et aux autres créatures de regarder dedans) mais rien d'autre ne peut traverser sa paroi, pas même les méthodes de téléportation ni les voyages planaires. Il est impossible de tailler la gemme ou de la briser tant que le sort fait effet. La composante spéciale de cette version du sort est une grande gemme transparente comme un corindon, un diamant ou un rubis.

Enchaîné. La cible est retenue par de lourdes chaînes fermement ancrées au sol. Elle est *entravée* jusqu'à ce que le sort se termine et, jusque-là, elle ne peut pas se déplacer ni être déplacée par quelque moyen que ce soit. La composante spéciale de cette version du sort est une fine chaîne faite de métal précieux.

Enseveli. La cible est ensevelie dans les profondeurs de la terre, dans une sphère de force magique tout juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut traverser cette sphère et les créatures ne peuvent pas recourir au voyage planaire pour y entrer ou en sortir. La composante spéciale de cette version du sort est un petit orbe en mithral.


Éclair

Prison isolée. Le sort transporte la cible dans un minuscule demi-plan protégé contre la téléportation et les voyages planaires. Ce demi-plan peut-être un labyrinthe, une cage, une tour ou une structure confinée similaire de votre choix. La composante spéciale de cette version du sort est une représentation miniature de la prison, faite de jade.

Sommeil. La cible s'endort et il est impossible de la réveiller. La composante spéciale de cette version du sort est un bouquet d'herbes soporifiques très rares.

Mettre fin au sort. Lors de l'incantation et quelle que soit la version du sort, vous pouvez préciser une condition spéciale qui met fin au sort et libère la cible. Cette condition peut être aussi spécifique ou aussi élaborée que vous le désirez, mais le MJ doit confirmer que cette condition est réalisable et a une chance d'être remplie. Elle peut se baser sur le nom de la créature, son identité ou sa divinité, mais elle doit sinon reposer sur des actions ou des qualités observables et non sur des éléments intangibles comme le niveau, la classe ou les points de vie.

Dissipation de la magie peut mettre fin au sort à condition d'être lancée depuis un emplacement de sort de niveau 9 en visant la prison ou la composante matérielle spéciale utilisée pour lancer le sort.

Vous pouvez utiliser une composante spéciale pour créer une prison à la fois seulement. Si vous relancez ce sort en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est libérée sur-le-champ.

ENCHEVÊTREMENT

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des herbes et des lianes entremêlées jaillissent du sol dans un carré de 6 mètres de côté centré sur un point de votre choix à portée. Pendant toute la durée du sort, les végétaux transforment la zone en terrain difficile.

Une créature qui se trouve dans la zone affectée lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle reste *entravée* dans les plantes jusqu'à ce que le sort se termine. Une créature *entravée* peut utiliser une action pour faire un test de Force contre le DD du sort. Si elle réussit, elle se libère.

Quand le sort se termine, les plantes invoquées flétrissent.

ENTRAVE PLANAIRE

Abjuration de niveau 5
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bijou d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous vous attachez de force les services d'un céleste, d'un élémentaire, d'une fée ou d'un fiélon. La créature doit se trouver à portée pendant toute la durée du sort. (En général, elle est d'abord invoquée au centre d'un cercle magique inversé où elle reste piégée le temps de l'incantation.) La cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme à la fin de l'incantation. Si elle échoue, elle est contrainte de vous servir pendant toute la durée du sort. Si elle a été invoquée ou créée via un autre sort, la durée de ce dernier se prolonge jusqu'à égaler celle de l'entrave planaire.

La créature liée doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Vous pouvez lui demander de vous accompagner lors d'une aventure, de protéger un lieu ou de transmettre un message. La créature suit vos instructions à la lettre mais, si elle est hostile envers vous, elle peut tout à fait interpréter vos paroles de manière à satisfaire ses propres objectifs. Si la créature a exécuté vos instructions avant la fin du sort, elle revient vers vous pour vous en informer si elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. Si vous êtes sur un autre plan, elle se rend là où vous l'avez liée et y reste jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau supérieur, la durée augmente : 10 jours au niveau 6, 30 au niveau 7, 180 au niveau 8 et 1 an et 1 jour au niveau 9.

ENVOI DE MESSAGE

Évocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous envoyez un court message d'au maximum vingt-cinq mots à une créature qui vous est familière. Elle entend le message dans son esprit, sait que c'est vous qui le lui avez envoyé si elle vous connaît, et peut vous répondre immédiatement de la même manière. Le sort permet aux créatures dotées d'une Intelligence supérieure ou égale à 1 de comprendre le sens de votre message.

Vous pouvez envoyer votre message à n'importe quelle distance, et même sur un autre plan d'existence, mais il y a 5 % de chances, si la cible est sur un autre plan, que le message ne lui parvienne pas.

ENVOÛTEMENT

Enchantement de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous entonnez une suite de paroles envoûtantes qui obligent les créatures de votre choix qui vous entendent et sont situées à portée et dans votre champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui ne peut pas être *charmée* réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Si vous ou vos compagnons vous battez contre une de ces créatures, elle dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet, elle subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à percevoir une créature autre que vous jusqu'à ce que le sort se termine ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Le sort se termine si vous êtes *neutralisé* ou dans l'incapacité de parler.

ÉPARGNER LES MOURANTS

Nécromancie, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante à 0 point de vie, ce qui la stabilise. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

ÉPÉE DU JUSTE

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre épée devient une épée de justice pour toute la durée du sort. Elle bénéficie donc d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et aux dégâts, inflige 2d10 dégâts radiants supplémentaires contre les fiélons et les morts-vivants, et crée une aura de 3 mètres de rayon octroyant à vos alliés qui s'y trouvent un *avantage* aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques. De plus, lorsque l'épée de justice blesse pour la première fois un fiélon ayant un nombre de DV inférieur ou égal au vôtre, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine de disparaître aussitôt et d'être contraint de retourner à son plan d'origine.

ÉPÉE MAGIQUE

Évocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une épée en platine miniature avec le pommeau et la poignée en cuivre et zinc, d'une valeur de 250 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui plane à portée et persiste pendant toute la durée du sort.

Dès que l'épée apparaît, vous faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une cible de votre choix située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'épée. Si l'épée touche, la cible subit 3d10 dégâts de force. Tant que le sort n'est pas terminé, vous pouvez dépenser une action bonus à chacun de vos tours pour déplacer l'épée d'un maximum de 6 mètres afin de la conduire à un endroit situé dans votre champ de vision, puis répéter l'attaque contre la même cible ou une autre.

ESPRIT FAIBLE

Enchantement de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une poignée de sphères en argile, en cristal, en verre ou minérales)
Durée : instantanée

Vous vous attaquez à l'esprit d'une créature située à portée et dans votre champ de vision en essayant de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.

Si la cible rate son jet, son Intelligence et son Charisme tombent à 1. Elle ne peut plus lancer de sort, activer d'objet magique, comprendre une langue ni communiquer de manière intelligible. En revanche, elle est toujours capable de reconnaître ses amis, de les suivre et même de les protéger.

La créature peut refaire un jet de sauvegarde tous les 30 jours. Le sort se termine dès qu'elle réussit. On peut aussi mettre un terme à ce sort grâce à l'un des sorts suivants : *restauration supérieure*, *guérison* ou *souhait*.

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

Abjuration de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Vous touchez une créature consentante et, jusqu'à la fin du sort, vous l'immunisez contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé*. Ce sort déjoue même les *souhaits* et les sorts et effets de même puissance qui cherchent à affecter l'esprit de la cible ou à obtenir des informations à son propos.

ESPRITS GARDIENS

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (4,5 mètres de rayon)
Composantes : V, S M (un symbole sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous appelez des esprits qui vous protègent. Ils volettent autour de vous dans un rayon de 4,50 mètres pendant toute la durée du sort. Si vous êtes Bon ou Neutre, ils ont une apparence angélique ou féerique (à vous de choisir). Si vous êtes Mauvais, ils ont une apparence fiélone.

Quand vous lancez le sort, vous pouvez désigner autant de créatures que vous le voulez afin qu'il ne les affecte pas. Une créature affectée voit sa vitesse réduite de moitié dans la zone et, quand elle y entre pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes Bon ou Neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes Mauvais). Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié de ces dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 3.

ÉTRANGETÉ

Illusion de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les peurs les plus profondes d'un groupe de créatures et créez des êtres illusoires dans leurs esprits, qu'elles sont les seules à voir. Chaque créature située dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *terrorisée* pendant toute la durée du sort. Les illusions se basent sur les peurs enfouies en chaque cible et transforment leurs pires cauchemars en menace implacable. À la fin de chacun de ses tours, une créature *terrorisée* doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 4d10 dégâts psychiques. Si elle réussit, le sort se termine pour elle.

ÉVEIL

Transmutation de niveau 5
Temps d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Une fois que vous avez passé la durée de l'incantation à tracer des sentiers magiques dans une pierre précieuse, vous touchez un animal ou une plante de taille TG ou inférieure qui doivent être dépourvus de toute valeur d'Intelligence ou posséder une Intelligence de 3 ou moins. La cible reçoit alors une Intelligence de 10 et la possibilité de parler un langage que vous connaissez. Si la cible est une plante, elle peut se déplacer à l'aide de ses branches, de ses racines, de ses lianes, de ses vrilles ou autre et gagne des sens similaires à ceux d'un humain. C'est au MJ de choisir les caractéristiques appropriées à la plante éveillée, en lui appliquant par exemple le profil d'un buisson ou d'un arbre éveillé.

La bête ou la plante éveillée est considérée *charmée* par vous pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos compagnons la blessiez. Une fois que cet effet se termine, la créature éveillée décide seule si elle reste amicale envers vous, selon la façon dont vous l'avez traitée lorsqu'elle était *charmée*.

EXCAVATION

Transmutation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une cuillère)
Durée : instantanée

Vous créez un passage de 1,50 mètre de côté et de 15 mètres de profondeur dans la pierre ou la terre (de la roche ou un mur) et dans le bois, mais pas dans le métal. Le passage créé est permanent et l'effet du sort ne peut être dissipé. Plusieurs incantations du sort permettent de de former des tunnels souterrains ne nécessitant pas d'étaiement. Vous pouvez orienter le tunnel dans la direction de votre choix.

EXPIATION DU JUSTE

Évocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous réussissez une attaque de corps-à-corps pendant la durée du sort, vous lancez un ordre de repentir sur la créature que vous frappez. Sur cette attaque, elle subit 3d8 dégâts psychiques, écrasée par le poids de ses péchés et la culpabilité. En outre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *étourdie* jusqu'à la fin de son prochain tour et subir un *désavantage* à tous ses tests de Sagesse pour une minute.

EXPLOSION OCCULTE

Évocation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un éclair d'énergie crépitante file vers une créature à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si vous réussissez, elle subit 1d10 dégâts de force.

Le sort crée des rayons supplémentaires quand vous atteignez certains niveaux : deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez diriger tous les rayons sur une même cible ou les répartir entre plusieurs. Faites un jet d'attaque distinct pour chacun.

FABRICATION

Transmutation de niveau 4
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous convertissez des matériaux bruts en produits finis faits de la même matière. Par exemple, vous pouvez fabriquer un pont de bois à partir de souches d'arbres, une corde à base d'un tas de chanvre, et des habits à partir de lin ou de laine.

Choisissez des matériaux bruts situés à portée et dans votre champ de vision. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (contenu dans un cube de 3 mètres de côté ou dans huit cubes reliés de 1,50 mètre de côté), à

condition d'avoir assez de matière première. Toutefois, si vous travaillez avec du métal, de la pierre ou une autre substance minérale, l'objet fabriqué ne doit pas dépasser la taille M (donc tenir dans un cube de 1,50 mètre de côté). La qualité de l'objet fabriqué dépend de celle des matières premières.

Il est impossible de créer ou de transmuter des créatures ou des objets magiques à l'aide de ce sort. Vous ne pouvez pas non plus y recourir pour fabriquer des objets demandant un haut degré d'expertise, comme des bijoux, des armes, du verre ou une armure, à moins que vous n'ayez la maîtrise des outils d'artisan nécessaires à l'élaboration de tels objets.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

Transmutation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (argile molle, à façonner pour lui donner approximativement la forme de l'objet de pierre désiré)
Durée : instantanée

Vous touchez un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre d'un maximum de 1,50 mètre dans toutes les dimensions et lui donnez la forme que vous désirez. Vous pouvez, par exemple, façonner un gros caillou de manière à en faire une arme, une idole ou un coffre, ou bien creuser un étroit passage dans un mur, à condition que ce dernier ne fasse pas plus de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez façonner une porte de pierre ou son chambranle pour la sceller. L'objet créé peut avoir au maximum deux charnières et un loquet, mais il est impossible de créer des mécanismes plus complexes.

FAVEUR DIVINE

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vos prières vous imprègnent d'une aura radieuse. Jusqu'à la fin du sort, les attaques que vous portez avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires en cas de coup au but.

FESTIN DES HÉROS

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un bol incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous matérialisez un grand festin, comprenant des boissons et des mets de grande qualité. Il faut 1 heure pour terminer le festin, qui disparaît au bout de cette durée. Ses effets bénéfiques se manifestent uniquement une fois cette heure écoulée. Douze créatures au maximum peuvent se joindre à vous lors de ce repas.

Une créature qui participe au festin en retire plusieurs bénéfices. Elle est guérie de toutes les maladies et de tous les poisons qui l'affectaient, elle est immunisée contre le poison et l'état *terrorisé*, et elle obtient un *avantage* lors de tous ses jets de sauvegarde de Sagesse. Son maximum de points de vie augmente de 2d10 et elle gagne le même nombre de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

FLAMBOIEMENT FUNESTE

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (morceau d'onyx)
Durée : instantanée

Une explosion de flammes noires jaillit de votre corps et blesse les créatures située à moins de 1,50 mètre de vous. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, ou subir 2d6 dégâts nécrotiques et être *aveuglée* jusqu'à votre prochain tour. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas *aveuglée*.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque emplacement au-delà du niveau 1.

FLAMME ÉTERNELLE

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme à la luminosité égale à celle d'une torche embrase soudain l'objet que vous touchez. L'effet du sort ressemble à une flamme ordinaire, mais ne dégage pas de chaleur et ne consomme pas d'oxygène. On peut couvrir ou cacher la flamme éternelle, mais pas l'étouffer ni l'éteindre avec de l'eau.

FLAMME SACRÉE

Évocation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une lumière flamboyante s'abat sur une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible

doit réussir un jet de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. Même si elle se trouve derrière un abri, la cible ne bénéficie pas d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

FLÉAU

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de sang)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Trois créatures de votre choix au maximum, toutes situées à portée et dans votre champ de vision, sont contraintes d'effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Dès qu'une cible qui a raté ce jet effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde alors que le sort n'est pas terminé, elle doit lancer 1d4 et soustraire le résultat obtenu de son jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

FLÉAU D'INSECTES

Invocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de sucre en poudre, quelques graines de céréales et une tache de graisse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un essaim de sauterelles carnivores forme une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. La sphère s'étend en contournant les angles et persiste pendant toute la durée du sort. La visibilité est réduite dans la zone affectée. L'intérieur de la sphère devient un terrain difficile.

Quand la sphère d'insectes apparaît, chaque créature prise à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 4d10 dégâts perforants si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit. Une créature doit effectuer le même jet quand elle entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 5.

FLÈCHE ACIDE

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (poudre de feuille de rhubarbe et estomac de vipère)
Durée : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant file vers une cible située à portée et explose en une gerbe d'acide. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous touchez, la cible reçoit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. Si vous ne touchez pas, l'acide éclabousse la cible et lui inflige la moitié des dégâts initiaux, mais aucun à la fin de son prochain tour.

À plus haut niveau. Quand vous utilisez ce sort via un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts initiaux et secondaires augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 2.

FLÉTRISSEMENT

Nécromancie de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

L'énergie nécromantique inonde une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision, et draine ses fluides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle reçoit 8d8 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit son jet. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Si vous visez une créature végétale ou une plante magique, elle subit un *désavantage* lors du jet de sauvegarde et le sort lui inflige le maximum de dégâts possible. Si vous visez une plante non magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde, mais se flétrit et meurt.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 4.

FLOU

Illusion de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou, il ondule et vacille comme une flamme aux yeux d'autrui. Pendant toute la durée du sort, les créatures subissent un *désavantage* lorsqu'elles font un jet d'attaque contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il ne se repose pas sur sa vue, s'il dispose de vision aveugle, par exemple, ou s'il peut percer les illusions à jour avec vision parfaite.

FORME ÉTHÉRÉE

Transmutation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle

Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans la région frontalière du plan éthéré, dans une zone où il chevauche votre plan actuel. Vous restez sur la frontière éthérée pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin. Pendant cette période, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous optez pour un déplacement vers le haut ou le bas, le prix du mouvement est doublé, chaque mètre de déplacement vous coûtant 1 mètre supplémentaire. Vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, mais tout y est gris et vous ne voyez plus rien au-delà de 18 mètres.

Une fois sur le plan éthéré, vous pouvez affecter uniquement des créatures situées sur ce plan, et elles sont les seules à pouvoir vous affecter. Celles qui ne se trouvent pas sur ce plan ne vous perçoivent pas et sont incapables d'interagir avec vous, à moins qu'un pouvoir spécial ou magique ne le leur permette.

Les objets et effets qui ne se trouvent pas sur le plan éthéré n'ont aucune incidence sur vous, ce qui vous permet de traverser des objets que vous apercevez sur le plan d'où vous venez.

Quand le sort se termine, vous retournez immédiatement sur le plan d'où vous venez, à l'endroit que vous occupez actuellement. Si vous occupez le même emplacement qu'un objet solide ou une créature lorsque cela se produit, vous êtes immédiatement projeté dans l'espace inoccupé le plus proche susceptible de vous accueillir et subissez 6 points de dégâts de force par mètre de distance de cette projection.

Ce sort n'a aucun effet si vous le lancez alors que vous vous trouvez sur le plan éthéré ou sur un plan non limitrophe, comme les plans extérieurs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez affecter jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) par niveau au-delà du niveau 7. Toutes ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 mètres autour de vous quand vous lancez le sort.

FORME GAZEUSE

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la transformez, ainsi que tous les objets qu'elle porte et qu'elle transporte, en nuage brumeux pour toute la durée du sort. Ce dernier se termine si la créature tombe à 0 point de vie. Le sort n'affecte pas les créatures intangibles.

Sous cette forme, la cible n'a plus qu'un seul mode de déplacement : le vol, à une vitesse de 3 mètres. Elle peut entrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. Elle est résistante aux dégâts non magiques et elle bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Force, de Dextérité et de Constitution. Elle peut passer à travers de petits trous, de minces ouvertures et même de simples fissures. En revanche, les liquides équivalent pour elle à des surfaces solides. Elle ne peut pas tomber et continue de flotter dans les airs même si elle est *étourdie* ou *neutralisée*.

Sous forme de nuage brumeux, la cible ne peut pas parler ni manipuler d'objet. Il lui est impossible de lâcher les objets qu'elle portait et qu'elle transportait, et personne ne peut les utiliser ni interagir avec eux. Elle ne peut pas attaquer ni lancer de sort.

FORMES ANIMALES

Transmutation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 24 heures

Votre magie transforme vos alliés en animaux. Choisissez autant de créatures consentantes à portée et dans votre champ de vision que vous désirez. Vous transformez chacune d'entre elles en bête de taille G ou inférieure dotée d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 4. Lors de vos tours suivants, vous pouvez dépenser votre action pour transformer les créatures affectées en d'autres bêtes.

La transformation persiste pour chaque cible pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Vous pouvez attribuer une forme différente à chaque cible. La cible remplace son profil technique par celui de l'animal choisi, bien qu'elle conserve son alignement, son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme. La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme et, quand elle reprend son apparence normale, elle se retrouve avec le même nombre de points de vie que celui qu'elle avait avant sa transformation. Si elle recouvre sa forme initiale suite à un passage à 0 point de vie, les dégâts en excès sont reportés sur les points de vie de sa forme initiale. Tant que ces dégâts en excès ne réduisent pas les points de vie de la forme normale de la cible à 0, elle ne tombe pas *inconsciente*. Les actions de la créature transformée sont limitées par la nature de sa nouvelle apparence, et elle ne peut ni parler ni lancer de sort.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle ne peut pas activer ni manier la moindre pièce d'équipement et n'obtient pas les bénéfices qui en découlent habituellement.

FOU RIRE

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume à agiter dans les airs)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision trouve soudain tout ce qui l'entoure d'une drôlerie hilarante et succombe à un fou rire irrépressible dès que ce sort l'affecte. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver *à terre*, *neutralisée* et incapable de se relever pendant toute la durée du sort. Ce sort n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 4 ou moins.

À la fin de chacun de ses tours et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Elle bénéficie d'un *avantage* lors de ce jet si ce sont des dégâts qui l'ont provoqué. Si le jet est réussi, le sort se termine.

FRAPPE DU JUSTE

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous réussissez une attaque de corps-à-corps pendant la durée du sort, votre arme frappe votre cible avec l'énergie de la justice sacrée. La cible subit 2d6 dégâts supplémentaires et un effet secondaire. Le type de dégâts supplémentaires infligés et la nature de l'effet dépendent du type de dégâts infligés par votre arme (par exemple, tranchant pour une épée, contondant pour un marteau) :

- Contondant : dégâts de tonnerre et jet de sauvegarde de Force ou *assourdi* pendant 1 round et *à terre*.
- Perçant : dégâts psychiques et jet de sauvegarde de Sagesse ou *effrayé* pendant 1 round.
- Tranchant : dégâts radiants et jet de sauvegarde de Charisme ou *aveuglé* pendant 1 round.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous infligez 1d6 points de dégât par niveau d'emplacement de sort au-dessus du niveau 1.

FRAPPE LUMINEUSE

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine attaque avec une arme de corps-à-corps ou à distance qui vous permet de toucher une créature avant la fin de ce sort voit votre arme briller soudain d'une lumière astrale et infliger 2d6 dégâts radiants additionnels à votre cible, qui devient visible si elle était *invisible* et se met à émettre une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre jusqu'à la fin du sort. Elle ne peut plus devenir *invisible* pendant toute cette durée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-dessus du niveau 2.

FUSION DANS LA PIERRE

Transmutation de niveau 3 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous entrez dans un objet ou une surface de pierre assez grande pour contenir entièrement votre corps, votre personne et votre équipement fusionnant avec la pierre pendant toute la durée du sort. Vous utilisez votre déplacement pour entrer dans la pierre en un point que vous êtes en mesure de toucher. Il ne reste alors rien de visible ni de détectable indiquant votre présence pour des sens non-magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et vous êtes affecté par un *désavantage* lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à entendre les sons qui retentissent à l'extérieur de la pierre. Vous restez conscient du temps qui passe et vous pouvez lancer des sorts à portée personnelle. Vous pouvez utiliser votre déplacement pour quitter la pierre par l'endroit par où vous y êtes entré, ce qui met fin au sort. En dehors de cela, vous êtes dans l'incapacité de vous déplacer.

Vous n'êtes pas blessé si la pierre subit des dégâts mineurs mais, si elle est partiellement détruite ou change de forme (au point que vous ne tenez plus entièrement à l'intérieur), elle vous expulse et vous subissez 6d6 dégâts contondants. Si la pierre est complètement détruite (ou transmutée en une substance différente), elle vous expulse et vous subissez 50 dégâts contondants. Si vous vous faites expulser de la pierre, vous vous retrouvez *à terre* dans l'emplacement inoccupé le plus proche de celui par lequel vous êtes entré dans la roche.

GARDIEN DE LA FOI

Invocation de niveau 4
Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille G apparaît et flotte dans un emplacement inoccupé de votre choix situé dans

votre champ de vision et à portée. Il occupe alors cet emplacement, mais sa silhouette reste indistincte, à l'exception de son arme luisante et de son bouclier frappé du symbole de votre divinité.

Toute créature hostile envers vous qui entre dans un emplacement situé dans un rayon de 3 mètres autour du gardien pour la première fois de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 20 dégâts radiant, la moitié seulement si elle réussit. Le gardien disparaît dès qu'il a infligé un total de 60 dégâts.

GEYSER D'ÉNERGIE

Évocation de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une petite poire remplie d'air)

Durée : instantanée

Un geyser d'énergie jaillit du sol d'un endroit que vous spécifiez dans la portée du sort. Vous choisissez acide, foudre, feu, froid, poison ou tonnerre comme type d'énergie pour le geyser. Chaque créature située dans le cylindre de 1,50 mètre de diamètre et de 6 mètres de haut doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit 3d8 dégâts du type préalablement déterminé. Si le jet est réussi, les dégâts sont réduits de moitié.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 par niveau au-delà du niveau 1.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

Abjuration de niveau 6

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (3 mètres de rayon)

Composantes : V, S, M (une perle de verre ou de cristal qui explose à la fin du sort)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile scintille légèrement dans un rayon de 3 mètres autour de vous et persiste pendant toute la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière se trouve dans l'incapacité d'affecter les créatures et les objets se trouvant à l'intérieur, même si le lanceur de sort utilise un emplacement de niveau supérieur. Le sort peut très bien viser les créatures et les objets situés au sein de la barrière, mais il n'a aucun effet sur eux. De même, la zone protégée par la barrière est exclue de la zone affectée par les sorts de ces niveaux.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, la barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau au-delà du niveau 6.


Globe d'invulnérabilité

GLYPHE DE PROTECTION

Abjuration de niveau 3

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (encens et poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort consume)

Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe capable de blesser autrui, soit sur une surface quelconque comme une table, le sol ou un mur, soit dans un objet que l'on peut refermer pour dissimuler l'inscription, comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une zone de 3 mètres de diamètre au maximum. Si vous choisissez un objet, il ne faut plus le déplacer par la suite : si quelqu'un le déplace à plus de 3 mètres de l'endroit où vous avez jeté ce sort, le glyphe se brise et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Le glyphe est presque invisible. Pour le discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Lors de l'incantation, c'est à vous de décider de ce qui déclenchera le sort. Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants consistent à toucher le glyphe ou se tenir dessus, à déplacer un objet recouvrant le glyphe, à s'approcher à une certaine distance du glyphe ou encore à manipuler l'objet sur lequel le glyphe est tracé. Pour les glyphes inscrits dans un objet, on trouve parmi les déclencheurs les plus répandus le fait d'ouvrir l'objet, de s'en approcher à une certaine distance ou de voir ou de lire le glyphe. Le sort se termine dès que le glyphe se déclenche.

Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille), selon un type de créatures (pour un glyphe destiné aux aberrations ou aux elfes noirs par exemple) ou selon l'alignement. Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous dessinez le glyphe, vous devez choisir entre des runes explosives ou un glyphe à sort.

Glyphe à sort. Vous pouvez stocker un sort de niveau 3 ou inférieur dans le glyphe en le lançant lors de l'incantation du glyphe. Ce sort doit viser une créature unique ou une zone. Le sort stocké n'a aucun effet immédiat quand il est lancé ainsi. Il se lance quand quelqu'un déclenche le glyphe. Si le sort affecte une cible, il vise celle qui a déclenché le glyphe. S'il affecte une zone, cette dernière est centrée sur la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort invoque des créatures hostiles ou crée des objets néfastes ou des pièges, ils apparaissent aussi près de l'intrus que possible et s'en prennent à lui. Si le sort nécessite de la concentration, il persiste jusqu'à la fin de sa durée maximale.

Runes explosives. Quand le glyphe se déclenche, il explose dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. La sphère s'étend en contournant les angles si besoin. Chaque créature de la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature reçoit 5d8 dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre si elle rate son jet (à vous de choisir le type de dégâts lors de l'incantation), la moitié seulement si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 3. Si vous créez un glyphe à sort, vous pouvez stocker un sort d'un niveau égal ou inférieur à celui employé pour lancer le glyphe.

GOURDIN MAGIQUE

Transmutation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)
Durée : 1 minute

La puissance du monde naturel imprègne le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez. Pendant toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation au lieu de votre Force pour effectuer les jets d'attaque et de dégâts au corps-à-corps avec cette arme. Le dé de dégâts de l'arme devient un d8. L'arme devient magique si elle ne l'était pas déjà. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez votre arme.

GRAISSE

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (de la couenne de porc ou du beurre)
Durée : 1 minute

Une couche de graisse particulièrement glissante recouvre le sol dans une zone de 3 mètres de côté centrée sur un point situé à portée et le change en terrain difficile pour toute la durée du sort.

Lorsque la graisse apparaît, chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber *à terre*. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit aussi réussir ce jet sous peine de se retrouver *à terre*.

GRANDE FOULÉE

Transmutation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature dont la vitesse augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

GUÉRISON

Évocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. Une bouffée d'énergie positive la traverse et lui rend 70 points de vie. Ce sort annule aussi

les états *aveuglé* et *assourdi*, ainsi que toutes les maladies qui l'affectent. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, la quantité de soins prodigués augmente de 10 points par niveau au-delà du niveau 6.

GUÉRISON DE GROUPE

Évocation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane de vous et enveloppe les créatures blessées qui vous entourent. Vous rendez jusqu'à 700 points de vie, divisés comme bon vous semble entre autant de créatures situées à portée et dans votre champ de vision que vous le souhaitez. Le sort débarrasse aussi les créatures qu'il guérit de leurs maladies et des états *assourdi* ou *aveuglé*. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et sur les créatures artificielles.

HARMONIQUE MIRACULEUSE

Évocation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 12 mètres
Composantes : V, S, M (un verre en cristal d'une valeur de 500 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous effleurez le bord d'un verre, et le corps de vos alliés à portée et capables entendre le son produit se met à résonner avec l'énergie positive. Vous-même et chaque créature affectée récupérez 10 points de vie et annulez un niveau d'épuisement au début de chacun de vos tours. Enfin, le sort met un terme aux effets de réduction des points de vie maximum provoqué par certaines créatures (momie, spectre, vampire, etc.) ainsi qu'aux états *charmé* et *pétrifié*.

HÂTE

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante située à portée et dans votre champ de vision. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa vitesse doubler, bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, a l'*avantage* lors des jets de sauvegarde de Dextérité et dispose d'une action de plus par tour. Cette action est uniquement réservée aux actions suivantes : *attaquer* (permet seulement une unique attaque), *se précipiter*, *se désengager*, *se cacher* ou *utiliser un objet*.

Quand le sort se termine, la cible ne peut pas se déplacer ni effectuer une action avant que son prochain tour ne se soit écoulé, car une vague de léthargie déferle sur elle.

HÉROÏSME

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous imprégnez de courage une créature consentante que vous touchez. Jusqu'à la fin du sort, elle est immunisée contre l'état *terrorisé* et, au début de chacun de ses tours, elle gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation. Quand le sort se termine, la cible perd les éventuels points de vie temporaires restants issus de ce sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

IDENTIFICATION

Divination de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou)
Durée : instantanée

Vous choisissez un objet avec lequel vous devez rester en contact pendant toute l'incantation du sort. Si c'est un objet magique ou un objet imprégné de magie, vous apprenez immédiatement quelles sont ses propriétés et comment vous en servir. Vous savez aussi s'il faut s'harmoniser avec lui pour l'utiliser et combien de charges il possède, le cas échéant. Vous savez si des sorts affectent l'objet et quel est leur nom. Si l'objet a été créé grâce à un sort, vous apprenez quel sort lui a donné naissance.

Si, à la place, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous découvrez quels sorts l'affectent présentement, le cas échéant.

ILLUSION MINEURE

Illusion, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S, M (un morceau de toison)
Durée : 1 minute

Vous créez à portée un son ou une image représentant un objet. L'illusion persiste pendant toute la durée du sort, et se dissipe si vous révoquez le sort par une action ou si vous lancez de nouveau ce sort.

Si vous créez un son, son volume peut aller du simple murmure au hurlement. Ce peut être votre voix, celle de quelqu'un d'autre, le rugissement d'un lion, un battement de tambours ou tout autre son de votre choix. Ce bruit persiste sans faiblir pendant toute la durée du sort, à moins que vous ne préfériez émettre des sons distincts à différents moments pendant la durée du sort.

Si vous créez une image (comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre), elle doit tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête. L'image ne s'accompagne pas de son, de lumière, d'odeur, ni d'autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle immédiatement qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent.

Si une créature utilise son action pour examiner le son ou l'image, elle comprend qu'il s'agit d'une illusion si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, celle-ci perd toute substance pour elle.

ILLUSION PROGRAMMÉE

Illusion de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de toison et de la poussière de jade d'une valeur de 25 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez une illusion représentant un objet, une créature ou un autre phénomène visible à portée. Elle s'active une fois les conditions spécifiques remplies ; en attendant, elle est imperceptible. L'illusion doit tenir dans un cube de 9 mètres d'arête. Vous décidez de son comportement et des sons qu'elle émet au moment où vous lancez le sort. Ce comportement programmé peut durer un maximum de 5 minutes.

Quand les conditions spécifiées se présentent, l'illusion apparaît et se comporte comme vous l'avez décidé. Sa représentation finie, elle disparaît et reste en hibernation pendant 10 minutes. Ensuite, elle peut se réactiver de nouveau.

Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou détaillées que vous le souhaitez, mais elles doivent toujours se baser sur des éléments visuels ou audibles se produisant dans un rayon de 9 mètres autour de la zone du sort. Par exemple, vous pouvez créer une illusion de vous-même qui apparaît pour avertir d'autres gens quand ils tentent d'ouvrir une porte piégée, ou vous pouvez programmer votre illusion pour qu'elle se déclenche seulement quand une créature prononce le mot de passe correct.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et les sons produits par l'illusion sonnent creux à ses oreilles.

IMAGE MAJEURE

Illusion de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible pas plus grand qu'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparaît en un point situé à portée et dans votre champ de vision et persiste pendant toute la durée du sort. Elle a l'air absolument réelle et s'accompagne des sons, des odeurs et de la température appropriés pour la chose qu'elle représente. En revanche, elle ne dégage pas assez de chaleur ou de froid pour blesser quelqu'un, ne génère pas de son assez puissant pour provoquer des dégâts de tonnerre pour qu'une créature soit *assourdie*, et n'émet pas une odeur assez puissante pour écœurer une créature (comme le fait la puanteur du troglodyte).

Tant que vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point situé à portée. Quand l'image bouge, vous pouvez modifier son apparence de manière à ce que ses mouvements paraissent naturels. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature marche. De même, vous pouvez modifier les sons que l'image émet, à tel point que vous pouvez lui faire tenir une conversation, par exemple.

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et ne perçoit plus que faiblement ses autres propriétés sensorielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, le sort persiste jusqu'à dissipation, sans que vous ayez besoin de vous concentrer.

IMAGE MIROIR

Illusion de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Trois répliques illusoires de votre personne apparaissent dans votre emplacement. Jusqu'à la fin du sort, ces répliques se déplacent en même temps que vous et imitent toutes vos actions, changeant de position de manière à ce qu'il soit impossible de savoir quelles versions de vous sont des images et quelle version est réelle. Vous pouvez utiliser une action pour révoquer les répliques illusoires.

Pendant toute la durée du sort, chaque fois qu'une créature vous prend pour cible d'une attaque, vous devez lancer 1d20 pour savoir si l'attaque touche votre personne ou l'un de vos doubles. Si vous avez trois répliques, vous devez obtenir 6 ou plus pour que l'attaque touche une réplique. Si vous n'en avez plus que deux, vous devez faire 8 ou plus, et si vous n'en avez plus qu'une, vous devez faire 11 ou plus.

Chaque réplique possède une CA de 10 + votre modificateur de Dextérité. Si l'attaque touche une réplique, elle la détruit. Le seul moyen de détruire une réplique est de l'atteindre avec une attaque, car elle ignore tous les autres effets et dégâts. Le sort se termine si les trois répliques sont détruites.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne voit pas, si elle se sert d'un mode de perception autre que la vue (comme la vision aveugle) ou encore si elle perçoit les illusions comme telles, avec vision parfaite, par exemple.

IMAGE PROJETÉE

Illusion de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 750 kilomètres
Composantes : V, S, M (une petite réplique de votre personne construite avec des matériaux valant au moins 5 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez un double illusoire de votre personne qui persiste pendant toute la durée du sort. Ce double peut apparaître à n'importe quel endroit à portée, peu importent les obstacles interposés, à condition que vous l'ayez déjà vu auparavant. D'un point de vue visuel et auditif, l'illusion vous est tout à fait semblable ; en revanche, elle est intangible. Si elle subit le moindre dégât, elle disparaît et le sort se termine.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer votre illusion jusqu'au double de votre vitesse, lui faire exécuter des gestes, la faire parler et se comporter comme bon vous semble. Elle imite vos manières à la perfection.

Vous pouvez entendre et voir par l'intermédiaire des oreilles et des yeux de votre double, comme si vous occupiez son emplacement. À votre tour, vous pouvez dépenser une action bonus pour passer de l'utilisation de ses sens à celle des vôtres et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre propre environnement.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et les sons produits par l'illusion sonnent creux à ses oreilles.

IMAGE SILENCIEUSE

Illusion de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible tenant dans un cube de 4,50 mètres de côté. L'image apparaît en un point situé à portée et persiste pendant toute la durée du sort. L'image comporte seulement des composantes visuelles, elle ne s'accompagne pas d'odeur, de son, ni d'autre effet sensoriel.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point à portée. Pendant qu'elle se déplace, vous pouvez modifier son apparence pour donner l'impression d'un mouvement naturel. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature est en train de marcher.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image.

IMMOBILISER UN HUMANOÏDE

Enchantement de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer bien droit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est *paralysé* pour toute la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser un humanoïde de plus par niveau au-delà du niveau 2. Les humanoïdes visés doivent se trouver à 9 mètres ou moins les uns des autres au moment où vous lancez le sort.

IMMOBILISER UN MONSTRE

Enchantement de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer bien droit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est *paralysée* pour toute la durée du sort. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 5. Les créatures visées doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres au moment où vous lancez le sort.

INJONCTION

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous lancez un ordre d'un mot à une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle exécute votre ordre à son prochain tour. Le sort reste sans effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas votre langue ou si votre ordre la met directement en danger.

Voici quelques ordres typiques et leurs effets. Vous pouvez donner un ordre différent de ceux présentés ici mais, dans ce cas, c'est au MJ de décider comment la victime se comporte. Le sort se termine si elle se trouve dans l'incapacité d'obéir à l'ordre reçu.

Approche. La cible s'approche de vous en empruntant l'itinéraire le plus court et le plus direct. Elle termine son tour dès qu'elle arrive dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous.

Arrête. La cible ne bouge pas et n'entreprend aucune action. Une créature en vol reste dans les airs, à condition qu'elle soit en mesure de le faire. Si elle est obligée de se déplacer pour rester en vol, elle parcourt la distance minimum requise pour ce faire.

Fuis. La cible passe son tour à s'éloigner de vous par la méthode la plus rapide à sa disposition.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et son tour se termine.

Rampe. La cible se laisse tomber *à terre* et termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Ces créatures doivent toutes se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

INSECTE GÉANT

Transmutation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez un maximum de dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes ou un scorpion situés à portée en version géante de leur forme naturelle pendant toute la durée du sort. Un mille-pattes devient donc un mille-pattes géant, une araignée une araignée géante, une guêpe une guêpe géante et un scorpion un scorpion géant.

Chaque créature obéit à vos ordres verbaux et, lors d'un combat, agit à chaque round à votre tour. C'est le MJ qui dispose du profil technique de ces créatures et gère leurs actions et leurs déplacements.

Une créature reste sous sa forme géante pendant toute la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour révoquer l'effet du sort sur elle.

Le MJ peut vous autoriser à choisir une cible différente. Par exemple, si vous transformez une abeille, sa version géante peut disposer du même profil technique qu'une guêpe géante.

INSTRUMENT FANTOMATIQUE

Illusion de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un archet et un morceau d'os)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une manifestation illusoire d'un instrument de musique fantomatique près d'une créature de votre choix à portée. Cet instrument fantomatique est visible uniquement de cette créature et la suit dans tous ses déplacements, même si elle n'est plus visible ou plus à portée du sort. L'instrument produit une musique uniquement audible par la cible, qui provoque chez elle une peine et une douleur effroyables. Au début de chacun de ses tours, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 2d4 dégâts psychiques et être *étourdie* jusqu'à son prochain tour. En cas de réussite, les dégâts sont annulés et le sort prend fin. Les créatures dont l'Intelligence est inférieure à 3 sont immunisées à ce sort, celles autres qu'humanoïdes ou géants obtiennent un *avantage* à leur jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

INTERDICTION

Abjuration de niveau 6 (rituel)
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite, un encens rare et un rubis en poudre d'une valeur minimale de 1 000 po)
Durée : 1 jour

Vous créez un sceau empêchant les déplacements magiques dans une zone de 60 mètres de côté au sol et d'une hauteur de 9 mètres. Pendant toute la durée du sort, les créatures ne peuvent pas se téléporter dans la zone ni y entrer via un portail comme celui issu du sort du même nom. Le sort protège la zone contre tous les modes de déplacement planaire et empêche donc les créatures d'y entrer en passant par le plan astral, le plan éthéré, la féerie, le plan de l'ombre ou en utilisant un sort de changement de plan.

De plus, le sort blesse les créatures des types choisis lors de son incantation. Choisissez un ou plusieurs de ces types : célestes, élémentaires, fées, fiélons, morts-vivants. Quand une créature d'un type choisi pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou y débute son tour, elle subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (à vous de choisir quand vous lancez le sort).

Vous pouvez décider d'un mot de passe lors de l'incantation du sort. Si une créature le prononce en entrant dans la zone, elle ne subit pas de dégât.

La zone d'effet de ce sort ne peut pas se superposer à celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez *interdiction* tous les jours pendant 30 jours au même endroit, le sort persiste jusqu'à dissipation et les composantes matérielles sont consommées lors de la dernière incantation.


Insecte géant

INVERSION DE LA GRAVITÉ

Transmutation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S, M (de la magnétite et de la limaille de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres de rayon et de 30 mètres de haut centré sur un point de votre choix à portée. Toutes les créatures et tous les objets qui ne sont pas ancrés au sol, d'une manière ou d'une autre, tombent vers le haut jusqu'à atteindre le sommet de la zone affectée par le sort. Une créature peut faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour s'accrocher à un objet fixe situé à sa portée, afin d'éviter la chute.

Si un objet solide (comme un plafond) se trouve sur la trajectoire de la chute, les créatures et les objets le percutent comme lors d'une chute ordinaire vers le bas. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone affectée sans heurter quoi que ce soit, il reste là, à osciller légèrement, pendant toute la durée du sort.

Une fois la durée du sort écoulée, les objets et les créatures affectés retombent au sol.

INVISIBILITÉ

Illusion de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un cil enrobé de gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez devient *invisible* jusqu'à la fin du sort. Tout ce qu'elle porte et transporte reste invisible tant qu'elle le garde sur elle. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

Illusion de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous devenez *invisible* jusqu'à ce que le sort se termine, ou vous pouvez accorder cet effet à une créature consentante que vous touchez. Tout ce que porte la cible devient *invisible* tant que les objets restent sur sa personne.

INVOQUER DES ANIMAUX

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des esprits féeriques qui prennent la forme d'animaux et apparaissent dans des espaces inoccupés situés à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 2.
- Deux bêtes dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
- Quatre bêtes dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ½.
- Huit bêtes dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ¼.

Chacune de ces bêtes est aussi considérée comme une fée et disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Déterminez une initiative pour les créatures invoquées, elles forment un groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les animaux obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, ils se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 5, trois fois plus pour un emplacement de niveau 7 et quatre fois plus pour un emplacement de niveau 9.

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES MINEURS

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des élémentaires qui apparaissent dans des espaces inoccupés situés à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Un élémentaire dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 2.
- Deux élémentaires dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
- Quatre élémentaires dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ½.
- Huit élémentaires dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ¼.

Un élémentaire ainsi invoqué disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Déterminez une initiative pour les créatures invoquées, elles forment un groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les élémentaires obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, ils se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 6 et trois fois plus pour un emplacement de niveau 8.

INVOQUER DES ÊTRES DES BOIS

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une baie de houx par créature invoquée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures féeriques qui apparaissent dans des cases inoccupées situées à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Une créature féerique dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 2.

» Deux créatures féeriques dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
» Quatre créatures féeriques dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ½.
» Huit créatures féeriques dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ¼.

Une créature invoquée disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Déterminez une initiative pour les créatures invoquées, elles forment un groupe qui dispose de ses propres tours de jeu.. Les créatures féeriques obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, elles se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 6, et trois fois plus pour un emplacement de niveau 8.

INVOQUER UN CÉLESTE

Invocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un céleste doté d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 4. Il apparaît dans une case inoccupée située à portée et dans votre champ de vision. Le céleste disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Le céleste se montre amical envers vous et vos compagnons. Déterminez son initiative, sachant qu'il dispose de ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action), tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de son alignement. En l'absence d'ordre, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique du céleste.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9 ou supérieur, vous invoquez un céleste doté d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 5.

INVOQUER UN ÉLÉMENTAIRE

Invocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (encens à brûler pour l'air, argile molle pour la terre, soufre et phosphore pour le feu, ou sable et eau pour l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone d'air, de terre, de feu ou d'eau occupant un cube de 3 mètres d'arête situé à portée. Un élémentaire doté d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 5 et adapté à la zone que vous avez choisie apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Par exemple, un élémentaire du feu jaillit d'un brasier tandis qu'un élémentaire de la terre sort du sol. L'élémentaire disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

L'élémentaire se montre amical envers vous et vos compagnons. Déterminez son initiative, sachant qu'il dispose de ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

Si votre concentration se brise, l'élémentaire ne disparaît pas, mais il échappe à votre contrôle et devient hostile envers vous et vos compagnons. Il peut aller jusqu'à vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire qui est hors de contrôle, il disparaît simplement 1 heure après que vous l'avez invoqué.

C'est le MJ qui dispose du profil technique de l'élémentaire.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau au-delà du niveau 5.

INVOQUER UNE FÉE

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature féerique, ou un esprit féerique qui revêt l'apparence d'une bête, dotée d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 6. La créature apparaît dans une case inoccupée située à portée et dans votre champ de vision. Elle disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

La créature féerique se montre amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour elle, sachant qu'elle dispose de ses propres tours de jeu. Elle obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action), tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de son alignement. En l'absence d'ordre, elle se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

Si votre concentration se brise, la créature féerique ne disparaît pas, mais elle échappe à votre contrôle et devient hostile envers vous et vos compagnons. Elle peut aller jusqu'à vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une créature féerique qui est hors de contrôle, elle disparaît simplement 1 heure après que vous l'avez invoquée.

C'est le MJ qui dispose du profil technique de la créature féerique.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau au-delà du niveau 6.

JETER UNE MALÉDICTION

Nécromancie de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est maudite pour toute la durée du sort. À vous de choisir la nature de cette malédiction parmi les options suivantes au moment de l'incantation.

- Choisissez une caractéristique. Tant que la cible est maudite, elle est affectée par un *désavantage* lors des tests et des jets de sauvegarde basés sur cette caractéristique.
- Tant que la cible est maudite, elle subit un *désavantage* lors de ses jets d'attaque contre vous.
- Tant que la cible est maudite, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle le rate, elle gaspille son action du tour et ne fait rien.
- Tant que la cible est maudite, vos sorts et vos attaques à son encontre lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Le sort *lever une malédiction* met un terme à cet effet. Si le MJ est d'accord, vous pouvez choisir un autre effet de malédiction, mais il ne doit pas être plus puissant que ceux proposés ici. C'est au MJ de décider s'il accepte ou non le nouvel effet de malédiction.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, le sort fait effet tant que vous vous concentrez, sans dépasser un maximum de 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou supérieur, la durée est de 8 heures, tandis qu'elle passe à 24 heures si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou plus. Si vous utilisez un emplacement de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé. L'utilisation d'un emplacement de niveau 5 ou plus vous dispense de vous concentrer.

JUGEMENT DERNIER

Nécromancie de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point visible de votre choix à portée. Toute créature située dans la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou subir 4d8 points de dégâts radiants. Si la créature est une créature céleste, un fiélon ou un mort-vivant les dégâts sont doublées et la créature est *aveuglée* pour 1 round. En cas de réussite, la cible subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas *aveuglée*.

LABYRINTHE

Invocation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature située à portée et dans votre champ de vision dans un demi-plan labyrinthique. La cible y reste pendant toute la durée du sort, ou jusqu'à ce qu'elle s'échappe du dédale.

Elle peut utiliser une action pour tenter de s'évader. Pour cela, elle effectue un test d'Intelligence DD 20. Si elle le réussit, elle s'échappe et le sort se termine (les minotaures et les démons goristros réussissent automatiquement).

Quand le sort se termine, la cible réapparaît à l'emplacement qu'elle a quitté ou, s'il est occupé, dans l'emplacement libre le plus proche.

LAME DE FEU

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (feuille de sumac)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez une lame enflammée dans votre main libre. Au niveau de la taille et de la forme, elle ressemble à un cimeterre et persiste pendant toute la durée du sort. Si vous la lâchez, elle disparaît, mais vous pouvez l'invoquer de nouveau par une action bonus.

Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de sort au corps-à-corps avec la lame enflammée. Si vous touchez la cible, cette dernière subit 3d6 dégâts de feu.

La lame enflammée émet une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 tous les deux niveaux au-delà du niveau 2.

LANCE DU JUSTE

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La lumière ambiante se concentre dans votre main et prend la forme d'un rayon en forme de lance. Vous devez réussir une *attaque au corps-à-corps* pour frapper la cible. La lance de lumière inflige 3d8 dégâts radiants. De plus, la créature touchée se retrouve *aveuglée*. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à chacun de ses tours suivants jusqu'à réussite pour ne plus être *aveuglée*.

LANGUES

Divination de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (un modèle réduit de ziggourat en argile)
Durée : 1 heure

Ce sort permet à la créature que vous touchez de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, quand elle parle, toute créature qui maîtrise au moins une langue et l'entend comprend ce qu'elle dit.

LÉGENDE

Divination de niveau 5
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po que le sort consume et quatre bandelettes d'ivoire valant au moins 50 po chaque)
Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort porte à votre connaissance un bref résumé des connaissances essentielles se rapportant à la chose nommée. Ces connaissances peuvent se présenter sous la forme d'histoires actuelles, de contes oubliés ou même d'un savoir secret qui n'a jamais été révélé. Si la chose que vous nommez n'est pas digne de figurer dans une légende, vous n'obtenez aucune information. Plus vous possédez d'informations sur cette chose, plus celles que vous recevez via le sort sont précises et détaillées.

Les informations obtenues sont exactes, mais susceptibles de se présenter dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache en main, le sort peut vous donner les renseignements suivants : « *Malheur au malfaisant qui pose la main sur cette hache, car même son manche peut entailler la main des mécréants. Seul un véritable enfant de la pierre, un être qui aime Gorom et en est aimé en retour, pourra éveiller la véritable puissance de cette hache, à condition de prononcer le mot sacré Rudnogg.* »

LÉGER COMME UNE PLUME

Transmutation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 réaction, que vous effectuez quand vous-même ou une créature située dans un rayon de 18 mètres tombe soudain
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures à portée en train de chuter. La vitesse de chute de chacune passe à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si une créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit pas de dégât de chute et se reçoit sur ses pieds, le sort se terminant alors pour elle.

LENTEUR

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous modifiez le cours du temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix situées dans un cube de 12 mètres d'arête situé à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi le sort l'affecte pendant toute sa durée.

Une cible affectée voit sa vitesse réduite de moitié. De plus, elle subit un malus de -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut plus utiliser de réaction. À son tour, elle peut utiliser une action ou une action bonus, mais pas les deux. Elle ne peut pas faire plus d'une attaque au corps-à-corps ou à distance à son tour, quels que soient ses aptitudes et ses objets magiques.

Si la créature affectée tente de lancer un sort doté d'un temps d'incantation de 1 action, lancez 1d20. Sur un résultat de 11 ou plus, le sort agit seulement au prochain tour de la créature, qui doit utiliser son action de ce tour pour terminer l'incantation. Si elle en est incapable, le sort est n'a aucun effet.

Une créature affectée par ce sort fait un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Si elle le réussit, le sort se termine pour elle.

LEVER UNE MALÉDICTION

Abjuration de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet disparaissent. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort rompt l'harmonisation entre l'objet et son détenteur, ce qui permet à ce dernier de l'ôter ou de s'en débarrasser.

LÉVITATION

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (soit une petite boucle de cuir, soit un bout de fil de métal doré formant la silhouette d'une cuillère au long manche)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet situé à portée et dans votre champ de vision s'élève à la verticale à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu là pendant toute la durée du sort. Ce dernier peut soulever une cible d'au maximum 250 kilogrammes. Si la créature visée n'est pas consentante, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour éviter d'être affectée par le sort.

La cible peut se déplacer uniquement en se propulsant ou en se tractant, en prenant appui sur un objet fixe ou une surface à proximité (comme un mur ou un plafond). Elle se meut alors comme si elle était en pleine escalade. Quand vient votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 mètres dans la direction de votre choix. Si vous êtes la cible, vous pouvez monter ou descendre lors de votre déplacement. En dehors de cela, vous devez dépenser une action pour déplacer la cible qui doit rester à portée du sort.

Si la cible est encore en l'air quand le sort se termine, elle flotte délicatement jusqu'au sol.

LIANE CHASSERESSE

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une liane mobile dotée de sarments flexibles et vous la contrôlez pendant toute la durée du sort. Sa vitesse de déplacement est de 1,50 mètre et son allonge est de 3 mètres. La liane se détend subitement lorsque qu'un adversaire passe à sa portée. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 1d6+7 dégâts contondants et être *entravée*. À son tour, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Force pour se libérer en utilisant une action bonus. La liane a le profil suivant : CA 15, points de vie 30, Force 20 (+5), résistance au feu et au froid, immunité à la foudre.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

Abjuration de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un lien de cuir enroulé autour d'un bras ou d'un appendice similaire)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pendant toute la durée du sort, ses déplacements ne sont pas affectés par un terrain difficile, tandis que les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire sa vitesse, ni provoquer l'état *paralysé* ou *entravé*.

La cible peut également dépenser 1,50 mètre de déplacement pour échapper automatiquement à des liens non magiques, comme des menottes ou la prise d'une créature qui l'empoigne. Enfin, sous l'eau, elle ne subit pas de malus aux déplacements ni aux attaques.

LIEN DE PROTECTION

Abjuration de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine valant chacun au moins 50 po, que la cible et vous devez porter pendant toute la durée)
Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante et crée un lien mystique entre vous et votre cible jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous, elle bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et devient résistante à tous les types de dégâts. En revanche, à chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous subissez exactement les mêmes.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si votre cible et vous êtes séparés de plus 18 mètres. Il se termine aussi si vous le lancez de nouveau le sort. Vous pouvez également révoquer le sort par une action.

LIEN TÉLÉPATHIQUE

Divination de niveau 5 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (bouts de coquille d'œuf issus de deux espèces de créatures différentes)
Durée : 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes situées à portée. Elles sont alors psychiquement liées les unes aux autres pendant la durée du sort. Ce sort n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou moins.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer entre elles par télépathie via le lien créé, qu'elles partagent un même langage ou non. Cette communication fonctionne quelle que soit la distance qui les sépare, mais ne s'étend pas aux autres plans d'existence.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en dépensant un emplacement de sort de niveau 6, la durée passe à 12 heures. Au niveau 7, vous pouvez transmettre des images, sons et autres perceptions sensorielles aux créatures ciblées. Enfin, au niveau 8, la portée devient illimitée tant que vous êtes sur le même plan et que vous connaissez les créatures ciblées.

LOCALISER DES ANIMAUX OU DES PLANTES

Divination de niveau 2 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des poils de chien de chasse)
Durée : instantanée

Décrivez ou nommez un type spécifique de bêtes ou de plantes. Vous vous concentrez sur la voix de la nature qui vous entoure et découvrez dans quelle direction et à quelle distance se trouve le spécimen le plus proche, s'il y en a, dans un rayon de 7,5 kilomètres.

LOCALISER UN OBJET

Divination de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une branche fourchue)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous sentez dans quelle direction il se trouve, à condition qu'il soit dans un rayon de 300 mètres. S'il se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser un objet spécifique de votre connaissance à condition que vous l'ayez vu de près, c'est-à-dire vous être trouvé à moins de 9 mètres de lui une fois dans votre vie. Sinon, le sort peut localiser l'objet d'un type donné le plus proche, comme un type d'appareil, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Le sort ne parvient pas à localiser l'objet si une couche de plomb, aussi mince soit-elle, bloque une trajectoire directe entre vous et l'objet.

LOCALISER UNE CRÉATURE

Divination de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (des poils de chien de chasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous sentez dans quelle direction elle se trouve, à condition qu'elle soit dans un rayon de 300 mètres. Si elle se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser une créature spécifique de votre connaissance ou la créature la plus proche du même type (comme un humain ou une licorne), mais pour cela, vous devez avoir déjà vu une telle créature de près, c'est-à-dire vous être trouvé à moins de 9 mètres d'elle au moins une fois dans votre vie. Si la créature que vous décrivez ou nommez se trouve actuellement sous une forme différente, sous l'effet d'un sort de *métamorphose*, par exemple, ce sort est incapable de la localiser.

Le sort ne parvient pas à localiser la créature si le chemin qui vous relie directement est coupé par une étendue d'eau courante d'au moins 3 mètres de large.

LUEUR D'ESPOIR

Abjuration de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort offre espoir et robustesse. Choisissez autant de créatures consentantes à portée que vous le désirez. Pendant toute la durée du sort, elles bénéficient d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Sagesse et des jets de sauvegarde contre la mort. De plus, elles récupèrent le maximum de points de vie possible dès qu'elles reçoivent des soins.

LUEURS FÉERIQUES

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets contenus dans un cube de 6 mètres d'arête situé à portée sont auréolés d'une lumière bleue, verte ou violette (à vous de choisir). Les créatures qui se trouvent dans la zone au moment de l'incantation sont aussi entourées de lumière, à moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Pendant toute la durée du sort, les créatures et les objets affectés émettent une faible luminosité dans un rayon de 3 mètres.

Un assaillant a l'*avantage* lors du jet d'attaque contre une cible affectée s'il peut la voir. Les créatures et les objets affectés ne peuvent pas bénéficier de l'état *invisible*.

LUMIÈRE

ÉVOCATION, TOUR DE MAGIE
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)
Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne fait pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. Jusqu'à la fin du sort, il émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon additionnel de 6 mètres. Vous pouvez colorer cette lumière comme vous le souhaitez. Il suffit de recouvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque pour bloquer la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez en dépensant une action.

Si vous visez un objet porté ou transporté par une créature hostile, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter les effets du sort.

LUMIÈRE DU JOUR

ÉVOCATION DE NIVEAU 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon s'étend depuis un point de votre choix situé à portée. Elle émet une lumière vive dans ce rayon et une lumière faible dans un rayon additionnel de 18 mètres.

Si le point que vous avez choisi est un objet en votre possession ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par autrui, la lumière irradie de l'objet et se déplace avec lui. Il suffit de recouvrir complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un heaume, pour bloquer la lumière.

Si une partie de la zone affectée par ce sort chevauche une zone de ténèbres issue d'un sort de niveau 3 ou moins, elle dissipe le sort en question.

LUMIÈRES DANSANTES

ÉVOCATION, TOUR DE MAGIE
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de phosphore ou d'orme, ou un ver luisant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche qui apparaissent à portée. Elles ressemblent à des lanternes, des torches ou des orbes luisants qui flottent dans les airs pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les combiner pour obtenir une forme brillante vaguement humanoïde de taille M. Quelle que soit l'option choisie, chaque source lumineuse offre une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez déplacer les lumières sur un maximum de 18 mètres pour les installer ailleurs, mais toujours à portée. Une lumière créée via ce sort doit toujours se trouver à 6 mètres ou moins d'une autre émanant du même sort. Elle s'éteint si elle passe hors de portée.

MAIN DU MAGE

INVOCATION , TOUR DE MAGIE
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Une main spectrale flottante apparaît à portée, en un point de votre choix. Elle persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous révoquiez le sort par une action. La main disparaît si elle s'éloigne à plus de 9 mètres de vous ou si vous relancez le sort.

Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler la main et vous en servir pour manipuler un objet, ouvrir une porte ou un récipient qui ne sont pas verrouillés, placer un objet dans un récipient ouvert ou l'en sortir, ou bien verser le contenu d'une flasque. Vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut pas attaquer, activer un objet magique, ni transporter plus de 5 kilogrammes.

MAIN MAGIQUE

ÉVOCATION DE NIVEAU 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de force luisante et translucide, de taille G, dans un espace inoccupé situé à portée et dans votre champ de vision. La main existe pendant toute la durée du sort, se déplace sur votre ordre et imite les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA de 20 et d'un nombre de points de vie égal à votre maximum de points de vie. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort se dissipe. La main possède une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). Elle n'occupe pas la case où elle se trouve.

Lorsque vous lancez le sort, puis via une action bonus lors de vos tours ultérieurs, vous pouvez déplacer la main sur une distance maximale de 18 mètres et lui faire appliquer l'un des effets suivants.

Main agrippeuse. La main tente d'empoigner une créature de taille TG ou inférieure qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Utilisez la valeur de Force de la main pour résoudre le test d'empoignade. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous bénéficiez d'un *avantage* lors du test. Tant que la cible est *empoignée* par la main, vous pouvez utiliser une action bonus pour que la main la broie. Dans ce cas, la cible subit un total de dégâts contondants égal à 2d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Main interposée. La main s'interpose entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous lui donniez un autre ordre. Elle se déplace de manière à toujours rester entre vous et la cible désignée et vous offre un abri partiel contre elle. La cible ne peut pas franchir la zone occupée par la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si elle est supérieure, elle peut se déplacer dans votre direction en traversant la zone de la main, mais cette zone est considérée pour elle comme un terrain difficile.

Main percutante. La main tente de bousculer une créature située dans un rayon de 1,50 mètre dans la direction de votre choix. Faites un test avec la Force de la main opposé au test de Force (Athlétisme) de la cible. Si cette dernière est de taille M ou inférieur, vous bénéficiez d'un *avantage* lors du test. Si vous l'emportez, la main pousse la cible sur 1,50 mètre plus 1,50 mètre multiplié par votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace de manière à rester à moins de 1,50 mètre de la cible.

Poing serré. La main frappe une créature ou un objet situé dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. Faites une attaque de sort de contact pour la main en utilisant vos propres bonus d'attaque. Si elle touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de la main agrippeuse de 2d6 par niveau au-delà du niveau 5.

MAINS BRÛLANTES

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Alors que vous vous tenez les doigts écartés en éventail et les pouces l'un contre l'autre, une mince nappe de feu s'étend depuis vos mains tendues. Chaque créature située dans un cône de 4,50 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 3d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu embrase tous les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 1.

MANOIR SOMPTUEUX

Invocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (un portrait miniature gravé dans de l'ivoire, un bout de marbre poli et une minuscule cuillère en argent, chaque objet devant valoir au minimum 5 po)
Durée : 24 heures

Vous invoquez une demeure extraplanaire à portée qui persiste pendant toute la durée du sort. À vous de choisir où se situe sa seule entrée. Cette dernière scintille légèrement et mesure 1,50 mètre de large pour 3 mètres de haut. Vous et toutes les créatures que vous désignez lors de l'incantation êtes libres d'entrer et de sortir de cette demeure extraplanaire, tant que son portail reste ouvert. Vous pouvez l'ouvrir ou le fermer si vous vous tenez à 9 mètres ou moins de lui. Quand le portail est fermé, il est invisible.

Un splendide vestibule s'ouvre derrière le portail et dessert de nombreuses pièces. Les lieux sont propres et l'atmosphère tiède et agréable.

Vous pouvez disposer le plan des lieux comme bon vous semble, mais l'espace occupé ne peut pas excéder cinquante cubes mesurant chacun 3 mètres d'arête. L'endroit est meublé et décoré selon vos souhaits et contient assez de nourriture pour un banquet de neuf plats destiné à une centaine de convives au maximum. Une équipe de cent serviteurs translucides s'occupent de tous ceux qui pénètrent dans la demeure. À vous de décider de l'apparence visuelle de ces domestiques et de leur tenue. Ils obéissent aveuglément à tous vos ordres. Chacun est en mesure d'accomplir n'importe quelle tâche à la portée d'un serviteur humain ordinaire, mais les domestiques ne peuvent ni attaquer ni effectuer une action visant à nuire directement à une autre créature. Ils peuvent donc aller chercher des affaires, faire le ménage, raccommoder et plier les habits, allumer la cheminée, servir les plats et la boisson, etc. Ils peuvent se rendre partout dans la demeure, mais sont incapables de la quitter. Les meubles et autres objets créés à l'aide de ce sort se dissipent en volutes de fumée s'ils sont amenés à l'extérieur de la demeure. Quand le sort se termine, toutes les créatures qui se trouvent dans l'espace extradimensionnel sont expulsées dans les emplacements libres les plus proches de l'entrée.

MANTEAU DE GIVRE

Abjuration de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un peu d'eau)
Durée : 8 heures

Vous vous recouvrez d'une enveloppe de givre. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts contre la prochaine attaque réussie contre vous, tandis que la créature qui vous a attaqué subit la moitié des dégâts de son attaque sous forme de dégâts de froid. Ensuite, le sort cesse de faire effet.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le sort fait effet sur une attaque supplémentaire par niveau au-dessus du premier.

MARCHE SUR L'EAU

Transmutation de niveau 3 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de liège)
Durée : 1 heure

Ce sort permet de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (comme de l'eau, de l'acide, de la boue, de la neige, des sables mouvants ou de la lave) comme s'il s'agissait d'un sol ferme et inoffensif (ceci dit, les créatures qui marchent sur la lave subissent tout de même les dégâts liés à la chaleur dégagée). Vous pouvez accorder cette capacité pendant toute la durée du sort à un maximum de dix créatures consentantes situées à portée et dans votre champ de vision.

Si vous prenez pour cible une créature immergée dans un liquide, le sort la ramène à la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

MARCHE SUR LE VENT

Transmutation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (du feu et de l'eau bénite)
Durée : 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes, situées à portée et dans votre champ de vision, prenez une forme gazeuse pendant toute la durée du sort et ressemblez à des volutes de nuages. Sous cette forme, une créature affectée a une vitesse de vol de 90 mètres et une résistance aux dégâts des armes non magiques. Elle est limitée dans ses actions : elle peut juste *se précipiter* ou reprendre sa forme normale. Il lui faut 1 minute pour reprendre sa forme normale et, pendant toute cette période, elle est *neutralisée* et incapable de bouger. Elle peut de nouveau se muer en nuage tant que le sort n'est pas terminé, cette nouvelle transformation lui demandant aussi 1 minute.

Si une créature est sous forme de nuage et en plein vol quand le sort se termine, elle descend de 18 mètres par round pendant 1 minute, jusqu'à ce qu'elle atterrisse, en parfaite sécurité. Si elle n'arrive pas à atterrir avant la fin de cette minute, elle tombe sur la distance qui lui reste à parcourir.

MARQUE DU CHASSEUR

Divination de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 27 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature située dans votre champ de vision et à portée et lui apposez une marque mystique la désignant comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous lui infligez 1d6 dégâts supplémentaires à chaque fois que vous réussissez à lui infliger des dégâts avec une arme et vous avez l'*avantage* sur les éventuels tests de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) que vous faites pour la retrouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que ce sort se termine, vous pouvez utiliser une action bonus lors d'un tour ultérieur pour marquer une nouvelle créature.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou 4, vous pouvez vous concentrer sur le sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur le sort jusqu'à 24 heures.

MAUVAIS ŒIL

Nécromancie de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant la durée du sort, vos yeux deviennent deux trous noirs regorgeant d'un pouvoir terrifiant. Une créature de votre choix, située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se voir affectée par l'un des effets suivants, choisi par vos soins, pendant toute la durée du sort. À chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser votre action pour viser une autre créature, mais vous ne pouvez pas reprendre pour cible une créature ayant déjà réussi un jet de sauvegarde contre l'incantation de mauvais œil en cours.

Nauséeux. La cible est affectée par un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la

fin de chacun de ses tours. L'effet se termine si elle le réussit.

Endormi. La cible tombe *inconsciente*. Elle se réveille si elle subit le moindre dégât ou si une tierce personne utilise une action pour la réveiller en la secouant.

Paniqué. Vous terrorisez la cible. À chacun de ses tours, la cible *terrorisée* doit utiliser l'action se précipiter et s'éloigner de vous via l'itinéraire le plus rapide et le plus sûr, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Cet effet se termine si la cible gagne un emplacement situé à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne vous voit plus.

MESSAGE

Transmutation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous pointez du doigt une créature à portée et murmurez un message. La cible (et elle seule) l'entend et peut répondre dans un murmure que vous êtes le seul à entendre.

Vous pouvez lancer ce sort au travers d'un objet solide si vous connaissez bien la cible et savez qu'elle se trouve de l'autre côté de cet obstacle. Le sort est bloqué par un silence magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince couche de plomb ou 90 centimètres de bois. Le sort n'a pas besoin de voyager en ligne directe, il peut contourner les angles et franchir les ouvertures.

MESSAGER ANIMAL

Enchantement de niveau 2 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous chargez un animal de délivrer un message pour vous. Choisissez une bête de taille TP située à portée et dans votre champ de vision, comme un écureuil, un geai ou une chauve-souris. Vous lui précisez l'endroit où se rendre (où vous devez vous être déjà rendu vous-même auparavant) et donnez une description générale du destinataire, comme « *un homme ou une femme vêtus de l'uniforme de la garde de la ville* » ou « *un nain roux avec un chapeau pointu* ». Vous prononcez ensuite votre message, de vingt-cinq mots au maximum. La bête chargée du message fait alors route vers la destination indiquée pendant toute la durée du sort. Elle parcourt environ 75 kilomètres par 24 heures si elle vole, ou environ 35 kilomètres dans le cas contraire.

Quand elle arrive sur place, elle transmet votre message à la créature que vous avez décrite, imitant le son de votre


Manteau de givre

voix. Le messager parle uniquement à une créature correspondant à la description que vous lui avez donnée. S'il n'atteint pas sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et l'animal retourne là où vous avez lancé le sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures par niveau au-delà du niveau 2.

MÉTAMORPHOSE

Transmutation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort change la forme d'une créature située à portée et dans votre champ de vision. Une créature non consentante doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse pour éviter cet effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature à 0 point de vie.

La transformation persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Vous pouvez donner comme nouvelle forme

celle de n'importe quelle bête dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas d'indice de dangerosité). Le profil technique de la cible, y compris ses valeurs de caractéristique mentales, est remplacé par celui de la bête choisie. Elle conserve en revanche son alignement et sa personnalité.

La cible possède les points de vie correspondant à sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme initiale, elle se retrouve avec le nombre de points de vie qui était le sien avant la transformation. Si elle reprend sa forme initiale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les éventuels dégâts en excès sont déduits des points de vie de sa forme d'origine. Tant que les dégâts en excès ne réduisent pas les points de vie normaux de la créature à 0, elle n'est pas *inconsciente*.

La nouvelle forme de la créature limite les actions qu'elle peut entreprendre et elle ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni effectuer une action qui nécessite de parler ou de se servir de ses mains.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle ne peut pas activer, utiliser ni manier la moindre pièce d'équipement et ne peut pas non plus bénéficier de ses effets.

MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

TRANSMUTATION DE NIVEAU 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une cuillerée de gomme arabique et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique situés à portée et dans votre champ de vision. Vous transformez la créature en une autre créature, la créature en un objet ou l'objet en une créature (cet objet ne doit pas être porté ni transporté par autrui). La transformation persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation persiste jusqu'à dissipation.

Ce sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature tombée à 0 point de vie. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas.

Créature en créature. Si vous changez une créature en créature d'un autre type, vous pouvez lui attribuer la forme de votre choix, à condition qu'elle corresponde à une créature dotée d'un indice de dangerosité égal ou inférieur au sien (ou à son niveau si la cible n'a pas d'indice de dangerosité). Le profil technique de la cible (y compris ses caractéristiques mentales) est remplacé par celui de sa nouvelle forme, mais elle conserve son alignement et sa personnalité.

La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend son apparence initiale, elle se retrouve avec le même nombre de points de vie que celui qui était le sien avant sa transformation. Si elle reprend sa véritable forme parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les dégâts en excès sont transférés sur sa forme initiale. Tant que ces dégâts en excès ne font pas tomber sa forme d'origine à 0 point de vie, la cible n'est pas *inconsciente*.

La nouvelle forme de la créature limite ses actions. Elle ne peut pas parler, lancer de sorts, ni effectuer une action nécessitant des mains ou la parole, à moins que sa nouvelle forme ne soit à même d'accomplir ces actes.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature est donc dans l'incapacité d'activer, utiliser, ou manier son équipement ou de bénéficier de ses effets.

Objet en créature. Vous pouvez changer un objet en créature, à condition que la taille de la créature ne dépasse pas celle de l'objet et que son indice de dangerosité soit de 9 ou moins. La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. C'est à vous de décider des actions qu'elle entreprend et de ses déplacements, mais c'est le MJ qui dispose de son profil technique et résout ses actions et ses déplacements.

Si le sort devient permanent, vous ne contrôlez plus la créature, mais elle peut rester amicale envers vous selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, tous les objets qu'elle porte et transporte se métamorphosent avec elle. Le profil technique de l'objet remplace celui de la créature qui, une fois revenue à sa forme d'origine à la fin du sort, n'a aucun souvenir de la période pendant laquelle elle a été métamorphosée.

MIRAGE

ILLUSION DE NIVEAU 7
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : vision
Composantes : V, S
Durée : 10 jours

Vous donnez à un terrain d'au maximum 2,5 kilomètres carrés la même apparence visuelle, sonore, olfactive et générale qu'un autre type de terrain. En revanche, sa forme globale ne change pas. Vous pouvez maquiller un champ ou une route pour lui donner l'air d'un marais, d'une colline, d'une crevasse ou d'un autre terrain difficile ou impraticable. Vous pouvez faire passer une mare pour une prairie herbeuse, un précipice pour une pente douce ou un goulet rocailleux pour une route aussi large que lisse. Vous pouvez aussi modifier l'apparence des structures ou en ajouter là où n'y en a pas. En revanche, le sort est incapable de déguiser, dissimuler ou ajouter des créatures.

L'illusion comprend des composantes auditives, visuelles, tactiles et olfactives, elle peut donc changer un sol dégagé en terrain difficile (ou inversement) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément de terrain illusoire (comme une pierre ou une brindille) disparaît dès qu'il quitte la zone d'effet du sort.

Les créatures dotées de vision parfaite distinguent le véritable terrain derrière l'illusion, mais les autres composantes restent en place ; elles savent donc qu'elles ont affaire à une illusion, mais peuvent toujours interagir physiquement avec celle-ci.

MODIFICATION DE MÉMOIRE

Enchantement de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'autrui. Une créature située dans votre champ de vision doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous combattez cette créature, elle a l'*avantage* lors du jet. Si elle échoue, elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Elle est alors *neutralisée* et n'a plus conscience de ce qui l'entoure, mais elle vous entend toujours. Le sort se termine si elle subit le moindre dégât ou si elle est la cible d'un autre sort, auquel cas ses souvenirs restent tous intacts.

Tant que le sort persiste, vous pouvez influer sur les souvenirs de la cible liés à un événement qui s'est déroulé dans les 24 heures précédentes et qui n'a pas duré plus de 10 minutes. Vous pouvez éliminer définitivement tout souvenir de cet événement, permettre à la cible de s'en souvenir parfaitement dans les moindres détails, modifier les détails dont elle se souvient ou créer un souvenir décrivant un tout autre événement.

Vous devez parler à votre cible pour décrire comment ses souvenirs sont affectés et, pour que les nouveaux souvenirs s'implantent dans sa mémoire, elle doit être à même de comprendre votre langue. Son esprit se charge de combler les manques dans votre description. Si le sort se termine avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la cible ne subit aucune modification. Sinon, elle tient compte des modifications qui lui ont été apportées dès que le sort se termine.

Les souvenirs modifiés ne changent pas forcément l'attitude de la créature, surtout s'ils entrent en contradiction avec ses penchants naturels, son alignement ou ses croyances. Un souvenir modifié illogique sera ignoré : par exemple, si la cible se souvient combien elle a aimé se baigner dans de l'acide, elle prendra cela pour un mauvais rêve. Le MJ peut estimer qu'un souvenir est modifié de manière tellement insensée qu'il n'affecte pas la cible de manière significative.

Un sort *lever une malédiction* ou *restauration supérieure* permet à la cible de retrouver ses véritables souvenirs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez modifier les souvenirs d'un événement remontant à 7 jours (niveau 6), 30 jours (niveau 7), 1 an (niveau 8) ou issus de n'importe quelle période du passé de la cible (niveau 9).

MODIFIER SON APPARENCE

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous revêtez une forme différente. Quand vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets dureront aussi longtemps que le sort. Tant qu'il est actif, vous pouvez utiliser une action pour mettre un terme à une option afin de bénéficier d'une autre.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, générant des branchies et des palmures entre vos doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Armes naturelles. Vous acquérez des griffes, des crocs, des épines, des cornes ou une autre arme naturelle de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, comme il sied à l'arme naturelle que vous avez choisie et vous maîtrisez automatiquement les attaques à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est de nature magique et vous disposez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand vous l'utilisez.

Changer d'apparence. Vous modifiez votre apparence et choisissez votre taille, votre poids, vos traits, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et toute caractéristique distinctive désirée. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre race, mais vos caractéristiques ne changent pas. Vous ne pouvez pas vous faire passer pour une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre silhouette générale doit rester la même (par exemple, si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour prendre l'apparence d'un quadrupède). À tout moment lors de la durée du sort, vous pouvez dépenser une action pour modifier de nouveau votre apparence de cette manière.

MONTURE FANTÔME

Illusion de niveau 3 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une créature équine de taille G quasi réelle apparaît dans un emplacement au sol de votre choix situé à portée. À vous de décider de l'apparence de la créature, mais elle est systématiquement équipée d'une selle, d'un mors et d'une bride. Toutes les pièces d'équipement nées de ce sort disparaissent dans une volute de fumée si quelqu'un les emporte à plus de 3 mètres de la monture.

Pendant toute la durée du sort, vous et une créature de votre choix pouvez chevaucher la monture. Cette dernière possède le même profil technique qu'un cheval de selle, excepté sa vitesse, de 30 mètres. En 1 heure, elle peut parcourir 15 kilomètres, ou 20 kilomètres au galop. Quand le sort se termine, la monture s'estompe progressivement, ce qui laisse 1 minute au cavalier pour mettre pied *à terre*. Le sort se termine si vous utilisez une action pour le révoquer ou si la monture subit le moindre dégât.

MOQUERIE CRUELLE

Enchantement, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous lancez une bordée d'insultes empreintes d'un subtil enchantement à une créature située à portée et dans votre champ de vision. Tant qu'elle vous entend (elle n'a pas besoin de vous comprendre), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle subit 1d4 dégâts psychiques et subit un *désavantage* sur le prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d4 quand vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

MOT DE GUÉRISON

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision récupère un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 1.

MOT DE GUÉRISON DE GROUPE

Évocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez des paroles curatives qui rendent un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation à un maximum de six créatures de votre choix situées à portée et dans votre champ de vision. Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les soins augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 3.

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT

Enchantement de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir capable de submerger l'esprit d'une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle en est abasourdie. Si elle possède 150 points de vie ou moins, elle est *étourdie*, sinon le sort est sans effet.

Une cible *étourdie* a droit à un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. L'effet d'étourdissement se termine dès qu'elle en réussit un.

MOT DE POUVOIR MORTEL

Enchantement de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir capable d'obliger une créature située à portée et dans votre champ de vision à mourir instantanément. Si la créature choisie a 100 points de vie ou moins, elle meurt, sinon le sort n'a aucun effet.

MOT DE RETOUR

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1,5 mètre
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous téléportez immédiatement dans un sanctuaire

précédemment choisi. Vous – et les créatures qui se téléportent éventuellement avec vous – apparaissez dans l'emplacement inoccupé le plus proche de l'endroit que vous avez désigné lorsque vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus bas). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé un sanctuaire au préalable, il n'a aucun effet.

Pour désigner un sanctuaire, vous devez lancer ce sort en un lieu dédié à votre divinité, comme un temple, ou entretenant des liens étroits avec elle. Si vous tentez de lancer ainsi le sort dans une zone qui n'est pas dédiée à votre divinité, il n'a aucun effet.

MOTIF HYPNOTIQUE

Illusion de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une matière phosphorescente)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tissez dans les airs un motif aux couleurs mouvantes dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée. Le motif apparaît pendant un bref instant avant de s'évanouir. Chaque créature qui se trouve dans la zone et voit le motif doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont *charmées* pendant la durée du sort. Tant qu'une créature est *charmée* par ce sort, elle est *neutralisée* et a une vitesse de 0.

Le sort se termine pour une créature donnée si elle subit le moindre dégât ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

MUR D'ÉPINES

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait de buissons souples et robustes, enchevêtrés et hérissés d'épines acérées. Il apparaît à portée sur une surface solide et persiste pendant toute la durée du sort. Vous pouvez créer un mur de 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou le disposer en un cercle de 6 mètres de diamètre pour une hauteur maximum de 6 mètres et une épaisseur de 1,50 mètre. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d8 dégâts perforants, les autres la moitié seulement.

Une créature peut traverser le mur, mais lentement et dans la douleur. Elle doit dépenser 1,20 mètre de déplacement pour avancer de 30 centimètres au sein du mur. De plus, quand elle entre dans le mur pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d8 dégâts perforants si elle rate son jet, la moitié si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les deux types de dégâts augmentent chacun de 1d8 par niveau au-delà du niveau 6.

MUR DE FEU

Évocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat de phosphore)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de feu sur une surface solide située à portée. Il peut faire un maximum de 18 mètres de long, 6 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur, ou prendre une forme circulaire de 6 mètres de diamètre pour 6 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, chaque créature présente dans sa zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 5d8 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Une face du mur (celle de votre choix) inflige 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres d'elle ou moins ou au sein du mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois de son tour ou y termine son tour subit les mêmes dégâts. L'autre face du mur n'inflige pas de dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 4.

MUR DE FORCE

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de gemme translucide)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible se matérialise soudain en un point de votre choix situé à portée. Il s'oriente comme bon vous semble, comme une barrière horizontale, verticale ou inclinée. Il peut flotter librement ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez lui donner une forme de dôme hémisphérique ou de sphère d'un rayon maximal de 3 mètres ou en faire une surface plane composée de dix panneaux de 3 mètres sur 3. Chaque

panneau doit être contigu à un autre. Quelle que soit sa forme, le mur fait 0,5 centimètre d'épaisseur et persiste pendant toute la durée du sort. Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il l'expulse d'un côté ou de l'autre (à vous de choisir).

Aucun élément ne peut franchir physiquement le mur, qui est immunisé contre tous les dégâts et résiste à toute dissipation de la magie. En revanche, on peut le détruire instantanément avec une *désintégration*. Le mur s'étend également sur le plan éthéré, ce qui empêche de le franchir sous forme éthérée.

MUR DE GLACE

Évocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat de quartz)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez lui donner une forme de dôme hémisphérique ou de sphère d'un rayon maximal de 3 mètres ou en faire une surface plane composée de dix panneaux de 3 mètres d'arête. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Quelle que soit sa forme, le mur fait 30 centimètres d'épaisseur et persiste pendant toute la durée du sort. Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il l'expulse d'un côté ou de l'autre et elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 10d6 dégâts de froid, la moitié seulement si elle réussit.

Le mur est un objet que l'on peut endommager, et on peut donc y ouvrir des brèches. Il a une CA de 12 et 30 points de vie par section de 3 mètres de côté. Il est vulnérable aux dégâts de feu. Si une section de 3 mètres de côté tombe à 0 point de vie, elle est détruite et laisse juste une zone d'air glacé à l'emplacement où se trouvait le pan de mur. Quand une créature se déplace dans cette zone frigorifique pour la première fois de son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts de froid, la moitié seulement si elle réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts que le mur inflige en apparaissant augmentent de 2d6 et les dégâts provoqués par un passage dans la zone d'air glacé augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 6.

MUR DE PIERRE

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un petit bloc de granite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de pierre non magique qui se matérialise en un point de votre choix à portée. Il fait 15 centimètres d'épaisseur et se compose de dix panneaux de 3 mètres sur 3. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Sinon, vous pouvez opter pour des panneaux de 3 mètres sur 6 de seulement 7,5 centimètres d'épaisseur.

Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il l'expulse d'un côté ou de l'autre (à vous de choisir). Si une créature est placée de telle manière qu'elle devrait se retrouver entourée de toutes parts par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le réussit, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer à sa vitesse au maximum afin de ne plus être encerclée par le mur.

Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper le même emplacement qu'une créature ou un objet. Il n'est pas forcément vertical et n'a pas besoin de reposer sur des fondations solides. En revanche, il doit impérativement fusionner avec de la pierre existante lui servant de soutien solide. Vous pouvez donc utiliser ce sort pour jeter un pont au-dessus d'un fossé ou créer une rampe.

Si vous créez une longueur de plus de 6 mètres, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner la silhouette générale du mur pour le doter de créneaux, de remparts et autres.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager et on peut donc y ouvrir des brèches. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par section de 2,5 centimètres d'épaisseur. Si un panneau tombe à 0 point de vie, il est détruit, ce qui peut entraîner l'effondrement des panneaux adjacents, au choix du MJ.

Si vous restez concentré sur le sort pendant toute sa durée, le mur devient une structure permanente et ne peut plus être dissipé, sinon il disparaît à la fin du sort.

MUR DE VENT

Évocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un petit éventail et une plume exotique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se lève soudain depuis le sol en un point de votre choix à portée. Vous pouvez lui faire couvrir jusqu'à 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez lui donner la forme que vous voulez tant qu'il dessine un chemin continu au sol. Ce mur persiste pendant toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Les créatures qui échouent subissent 3d8 dégâts contondants, les autres la moitié seulement.

Le vent fort maintient la brume, la fumée et les autres gaz à l'écart. Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux libres et légers s'envolent si on les apporte dans le mur. Les flèches, les carreaux et autres projectiles ordinaires visant une cible située derrière le mur sont systématiquement détournés vers le haut et ratent automatiquement leur cible. (Ce phénomène n'affecte pas les rochers que lancent les géants ou les engins de siège, ni les projectiles similaires.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas franchir le mur.

MUR PRISMATIQUE

Abjuration de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Un plan de lumière scintillante multicolore forme un mur opaque vertical centré sur un point situé à portée et dans votre champ de vision. Ce mur fait au maximum 27 mètres de long, 9 mètres de haut et 2,5 centimètres d'épaisseur. Sinon, vous pouvez façonner le mur de manière à ce qu'il forme une sphère d'au maximum 9 mètres de diamètre centrée sur un point de votre choix situé à portée. Le mur reste en place pendant toute la durée du sort. Si vous positionnez le mur de manière à ce qu'il passe par un emplacement occupé par une créature, le sort échoue : votre action et l'emplacement du sort sont gaspillés.

Le mur émet une lumière vive dans un rayon de 30 mètres et une lumière faible dans un rayon de 30 mètres de plus. Vous et les créatures que vous désignez au moment de l'incantation pouvez traverser le mur et rester à côté sans conséquence. Si une créature qui voit le mur s'en approche à 6 mètres ou moins, ou qu'elle démarre son tour dans ce périmètre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être *aveuglée* pendant 1 minute.

Le mur se compose de sept couches, chacune d'une couleur différente. Quand une créature tente de franchir le mur ou d'y enfoncer la main, elle avance d'une couche à la fois, jusqu'à les franchir toutes. À chaque fois qu'elle traverse ou touche une couche, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle est affectée par les propriétés de la couche indiquées plus bas.

On peut détruire le mur, également couche par couche, du rouge au violet, en appliquant une méthode spécifique à chaque couche. Une fois une couche détruite, elle ne se répare pas jusqu'à la fin du sort. Un sceptre d'annulation détruit un *mur prismatique*, mais un *champ d'antimagie* en est incapable.

1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance non magiques ne peuvent pas traverser le mur. On peut la détruire en lui infligeant 25 dégâts de froid.

2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance magiques ne peuvent pas traverser le mur. On peut détruire cette couche avec un vent fort.

3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche en lui infligeant au moins 60 dégâts de force.

4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche grâce à un sort de *passe-muraille* ou un autre sort d'un niveau égal ou supérieur capable d'ouvrir un portail dans une surface solide.

5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche en lui infligeant 25 dégâts de feu.

6. Indigo. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est *entravée* et doit alors faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, cet effet se termine ; si elle en rate trois, elle se change définitivement en pierre et elle est *pétrifiée*. Les succès et les échecs n'ont pas à être consécutifs : tenez le compte dans chaque catégorie jusqu'à ce que l'une d'elles arrive à trois.

Tant que cette couche est en place, il est impossible de lancer un sort à travers le mur. On peut détruire la couche grâce à la vive lumière d'un sort de *lumière du jour* ou d'un sort similaire de niveau égal ou supérieur.

7. Violet. La cible est *aveuglée* si elle rate son jet de sauvegarde. Elle doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle le réussit, elle recouvre la vue, si elle le rate, elle est emportée sur un autre plan d'existence choisi par le MJ et recouvre aussi la vue. (En général, une créature qui ne se trouve pas sur son propre plan d'existence est bannie là-bas, tandis que les autres créatures sont envoyées sur le plan astral ou éthéré.) On peut détruire cette couche avec une *dissipation de la magie* ou un sort similaire de niveau identique ou supérieur, capable de mettre un terme à un sort ou à un effet magique.

NAPPE DE BROUILLARD

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. La sphère s'étend

en contournant les angles et, dans la zone qu'elle occupe, la visibilité est nulle. Le brouillard persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou plus violent (soufflant au moins à 15 kilomètres par heure) le disperse.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres par niveau au-delà du niveau 1.

NIMBE DE BIENFAISANCE

Abjuration de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nimbe blanc et scintillant d'énergie sacrée vous entoure pour la durée du sort. Au moment de l'incantation, les créatures vivantes situées à 3 mètres ou moins de vous récupèrent autant de points de vie que leur bonus de maîtrise, sans dépasser leur maximum. De plus, toutes bénéficient d'une résistance aux dégâts nécrotiques pour toute la durée du sort. Les morts-vivants présents dans cette zone au début de leur tour subissent 1d6 points de dégâts radiants.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 4.

NON-DÉTECTION

Abjuration de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 25 po, que le sort consume une fois saupoudrée sur la cible)
Durée : 8 heures

Pour toute la durée du sort, vous dissimulez la cible que vous touchez aux yeux de la magie de divination. Vous pouvez prendre pour cible une créature consentante, un endroit ou un objet ne mesurant pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. La magie de divination ne peut plus viser votre cible et les organes de scrutation magiques ne la perçoivent plus.

NUAGE INCENDIAIRE

Invocation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage de fumée ondoyant constellé de braises rougeoyantes apparaît sous la forme d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage se répand en contournant les angles si nécessaire et la visibilité est nulle à l'intérieur. Le nuage persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort ou modéré (au moins 15 km/h) le disperse.

Quand le nuage apparaît, chaque créature se trouvant à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 10d8 dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Une créature doit aussi effectuer ce jet quand elle entre dans la zone affectée pour la première fois du tour ou lorsqu'elle y finit son tour.

Le nuage s'éloigne de vous sur 3 mètres dans la direction de votre choix au début de chacun de vos tours.

NUAGE MORTEL

Invocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une sphère de 6 mètres de rayon faite d'un brouillard verdâtre toxique. Il est centré sur un point de votre choix situé à portée. Le brouillard s'étend en contournant les coins au besoin. Il persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse et mette un terme au sort. La visibilité est nulle dans sa zone d'effet.

Quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois de son tour ou qu'elle y débute son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 5d8 dégâts de poison si elle rate son jet et seulement la moitié si elle le réussit. Le brouillard affecte même les créatures qui retiennent leur souffle ou qui n'ont pas besoin de respirer.

Le brouillard s'éloigne de vous sur une distance de 3 mètres au début de chacun de vos tours, rampant à la surface du sol. Comme ses vapeurs sont plus lourdes que l'air, il s'enfonce dans les replis du terrain et s'infiltre même dans les ouvertures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 5.

NUAGE PUANT

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou des feuilles de chou pourri)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère d'un gaz jaunâtre et nauséabond de 6 mètres de rayon centrée sur un point à por-

tée. Le nuage se répand en contournant les angles et la visibilité est nulle dans toute sa zone. Le nuage persiste dans la zone affectée pendant toute la durée du sort.

Chaque créature entièrement englobée dans le nuage au début de son tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. Celles qui échouent passent toutes leurs actions du tour à vomir. Les créatures qui ne respirent pas et celles qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement ce jet.

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (au moins 30 km/h) le disperse au bout de seulement 1 round.

NUÉE DE MÉTÉORES

Évocation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1,5 kilomètre
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des orbes de feu flamboyants s'abattent au sol en quatre points de votre choix situés à portée et dans votre champ de vision. Chaque créature située dans la sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chacun de ces points doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Les sphères s'étendent en contournant les angles. Une créature qui rate son jet de sauvegarde subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants, les autres la moitié seulement. Une créature qui se trouve prise dans deux sphères à la fois ne subit qu'une seule fois les dégâts des météores.

Le sort abîme et embrase les objets inflammables de la zone s'ils ne sont pas portés ou transportés.

NUÉE DE PROJECTILES

Invocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : selon l'arme utilisée
Composantes : V, S, M (un projectile)
Durée : instantané

Vous utilisez votre action pour lancer une arme ou tirer un projectile et une action bonus pour lancer le sort. Le projectile se dédouble de nombreuses fois et affecte toutes les créatures dans une zone de 6 mètres de rayon autour de votre cible initiale, dans la limite de la portée habituelle de l'arme utilisée. Faites un seul jet d'attaque à distance, chaque créature dans la zone subit automatiquement les dégâts habituels de l'arme. Celles dont votre attaque permet d'atteindre ou de dépasser la CA subissent le double des dégâts. Vous ajoutez normalement votre modificateur de Dextérité aux dégâts et de magie si votre arc ou vos flèches sont magiques. Dans tous les cas, les dégât sont magiques (du type approprié aux projectiles).

ŒIL MAGIQUE

Divination de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (des poils de chauve-souris)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil magique invisible à portée, qui flotte dans les airs pendant toute la durée du sort. Il vous envoie mentalement des informations visuelles grâce à sa vision normale et dans le noir dans un rayon de 9 mètres. Il peut regarder dans toutes les directions.

Par une action, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix. Il peut s'éloigner de vous sur une distance illimitée, mais il ne peut pas entrer dans un autre plan d'existence. Une barrière solide l'empêche de passer, mais il peut se glisser à travers une ouverture d'au minimum 2,5 centimètres de diamètre.

OFFRANDE INÉLUCTABLE

Enchantement de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature vivante à portée et dans votre champ de vision doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se sentir soudainement obligée de vous donner ce qu'elle tient au moment où vous lancez le sort. Dès son tour, la cible se rapproche aussi près que possible de vous et vous tend l'objet. Pour toute la durée du sort, la cible fait en sorte de protéger l'objet qu'elle doit vous donner et ne peut donc pas s'en servir pour attaquer ni pour se défendre et subit par ailleurs d'un *désavantage* sur ses jets d'attaques

Le sort prend fin si vous ou vos alliés blessez la cible ou lui lancez un sort néfaste, ou si vous vous trouvez au-delà de la portée du sort.

OMBRES IMAGINAIRES

Illusion de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de charbon)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous désignez une cible à portée et dans votre champ de vision. Vous créez des images fantasmagoriques cauchemardesques dans son esprit. La victime doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle perçoit des silhouettes d'ombres qui l'assaillent, ce qui lui inflige un *désavantage* à toutes ses actions pendant la durée du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort persiste jusqu'à la fin de sa durée normale sans nécessiter de concentration.

PANACÉE

Abjuration de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (3 mètres de rayon)
Composantes : V, S
Durée : Instantanée

Vous libérez une vague d'énergie purificatrice qui met instantanément fin aux maladies, poisons et états spéciaux suivants qui affectent vos alliés situés dans la zone : *assourdi*, *aveuglé*, *charmé*, *empoisonné*, *étourdi*, *neutralisé*, *pétrifié* et *terrorisé*. Elle annule également les effets de sommeil et les effets du sort *esprit faible*.

PAROLE DIVINE

Évocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine, empreinte de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures situées à portée et dans votre champ de vision que vous le désirez. Chacune de celles qui vous entendent doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, ou souffrir d'un des effets suivants, selon son total actuel de points de vie.

» 50 points de vie ou moins : *assourdie* pour 1 minute.
» 40 points de vie ou moins : *aveuglée* et *assourdie* pour 10 minutes.
» 30 points de vie ou moins : *aveuglée*, *assourdie* et *étourdie* pour 1 heure.
» 20 points de vie ou moins : morte sur-le-champ.

Quels que soient ses points de vie, si un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon rate son jet de sauvegarde, il est immédiatement renvoyé sur son plan natal (s'il ne s'y trouve pas déjà). Il ne peut pas revenir sur votre propre plan pendant les 24 heures qui suivent, à moins d'user d'un *souhait*.

PAS BRUMEUX

Invocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous êtes brièvement entouré d'une brume argentée et vous vous téléportez sur un maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision.

PASSAGE DIMENSIONNEL

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous désignez un point sur une surface à portée dans votre champ de vision et créez une ouverture circulaire de 1,50 mètre de diamètre entourée de runes rayonnantes. Avant la fin du sort, par une action bonus, vous désignez un deuxième point sur une autre surface située à 150 mètres ou moins de la première pour créer une seconde ouverture faisant le lien avec la première et formant un passage extra-dimensionnelle bidirectionnel. Les surfaces ne doivent pas forcément avoir la même inclinaison mais doivent être planes et solides (ex: sol, mur ou plafond) et ne pas comporter de métal.

Toute créature ou objet solide entrant par une ouverture ressort instantanément par l'autre, perpendiculairement à l'ouverture et en conservant sa vitesse. Il est ainsi possible de lancer un objet ou de tirer un projectile par l'ouverture, de ramasser un objet de l'autre côté, de laisser tomber un objet lourd par une ouverture dans le sol pour qu'il retombe de l'autre côté, de sauter au travers pour accéder de l'autre côté sur un passage en hauteur, etc.

Les ouvertures ne laissent pas passer les matières liquides ou gazeuses sauf si elles sont contenues (des flots d'eau ou de lave ne peuvent pas passer au travers, mais une bouteille, une fiole ou un seau d'eau oui). Les sorts et les énergies ne peuvent pas franchir le passage, toutefois la lumière non magique passe au travers ce qui permet de voir de l'autre côté. Si la surface désignée ne peut accueillir l'ouverture, le sort est perdu ou s'arrête. Chacune des ouvertures n'a pas d'épaisseur et n'a qu'une seule face correspondant avec l'autre.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le diamètre de l'ouverture augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 6.

PASSAGE PAR LES ARBRES

Invocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous êtes soudain capable d'entrer dans un arbre et de passer de son sein à celui d'un autre arbre de la même espèce situé dans un rayon de 150 mètres. Ces deux arbres doivent être vivants et au moins de la même taille que vous. Vous devez dépenser 1,50 mètre de déplacement pour entrer dans un arbre. Vous apprenez alors instantanément où se trouvent tous les autres arbres de la même

espèce dans un rayon de 150 mètres et vous pouvez gagner l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel vous êtes entré, ce mouvement faisant partie de votre déplacement de 1,50 mètre. Vous apparaissez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre dans lequel vous êtes arrivé en dépensant de nouveau 1,50 mètre de déplacement. S'il ne vous reste pas de distance de déplacement à dépenser, vous apparaissez dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre par lequel vous êtes entré.

Vous pouvez utiliser cette capacité de transport une fois par round pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chaque tour en dehors d'un arbre.

PASSAGE SANS TRACE

ABJURATION DE NIVEAU 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (cendres d'une feuille de gui et une brindille d'épicéa)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura d'ombre et de silence émane de vous et enveloppe vos compagnons, vous dissimulant aux sens d'autrui. Pendant toute la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres (vous y compris) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et il devient impossible de suivre sa piste à moins de recourir à des méthodes magiques. Une créature qui profite de ce bonus ne laisse derrière elle aucune trace ni aucun autre indice de son passage.

PASSE-MURAILLE

TRANSMUTATION DE NIVEAU 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de graines de sésame)
Durée : 1 heure

Un passage apparaît en un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un sol ou un plafond). Il persiste pendant toute la durée du sort. À vous de décider des dimensions de l'ouverture qui peut faire, au maximum, 1,50 mètre de large pour 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur. L'apparition du passage ne crée aucune faiblesse dans la structure qui l'entoure.

Quand l'ouverture disparaît, les créatures et les objets qui s'y trouvaient encore sont expulsés en toute sécurité dans l'emplacement inoccupé le plus proche de la surface sur laquelle vous avez lancé le sort.

PATTES D'ARAIGNÉE

TRANSMUTATION DE NIVEAU 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez devient capable de se déplacer sur les surfaces verticales, et même au plafond la tête en bas, tout en gardant les mains libres. La cible bénéficie aussi d'une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

PEAU D'ÉCORCE

TRANSMUTATION DE NIVEAU 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pendant toute la durée du sort, sa peau prend la consistance et l'apparence de l'écorce, et sa CA ne peut pas descendre au-dessous de 16, quelle que soit l'armure qu'elle porte.

PEAU DE PIERRE

ABJURATION DE NIVEAU 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort modifie la chair d'une créature consentante pour la rendre aussi dure que de la pierre. Jusqu'à la fin du sort, la cible est résistante aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

PETITE HUTTE

ÉVOCATION DE NIVEAU 3 (RITUEL)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle (hémisphère de 3 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une petite perle de cristal)
Durée : 8 heures

Un dôme de force immobile, de 3 mètres de rayon, apparaît soudain autour et au-dessus de vous. Il reste stationnaire pendant toute la durée du sort. Ce dernier se termine si vous quittez sa zone.

Le dôme peut abriter un maximum de neuf créatures de taille M ou inférieure, en plus de vous. Le sort échoue si la zone comprend une créature de taille supérieure ou plus de dix créatures. Les créatures et les objets qui se trouvent à l'intérieur du dôme lors de l'incantation peuvent en sortir et y rentrer librement ; en revanche, les autres créa-

tures sont incapables de franchir ses limites. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent pas s'étendre au-delà de la limite du dôme ni être lancés à travers. L'atmosphère au sein du dôme est agréable et sèche, quelles que soient les conditions météorologiques à l'extérieur.

Tant que le sort n'est pas terminé, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé ou plongé dans le noir. Vu de l'extérieur, le dôme est opaque, de la couleur que vous désirez, mais vu de l'intérieur, il est transparent.

PÉTRIFICATION

Transmutation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau et de la terre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de changer en pierre une créature située à portée et dans votre champ de vision. Si le corps de la cible est fait de chair, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se retrouver *entravée*, car sa chair se met à durcir.

Une créature *entravée* par ce sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine. Si elle en rate trois, elle se change en pierre et se retrouve *pétrifiée* pendant toute la durée du sort. Il est inutile que les succès et les échecs soient consécutifs, notez juste leur nombre jusqu'à ce que la cible arrive à en accumuler trois d'une sorte ou de l'autre.

Si quelqu'un brise le corps physique de la cible alors qu'elle est *pétrifiée*, les difformités subies sont conservées par sa forme d'origine quand elle la retrouve.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort jusqu'à la fin de la durée maximale, la cible est définitivement changée en pierre jusqu'à ce que quelqu'un dissipe l'effet.

PEUR

Illusion de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 9 mètres)
Composantes : V, S, M (une plume blanche ou un cœur de poule)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

Vous projetez une image fantasmagorique des pires terreurs d'une créature. Chaque créature située dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou lâcher tout ce qu'elle tient en main et être *terrorisée* pendant toute la durée du sort.

Tant qu'une créature est *terrorisée* par ce sort, elle est obligée d'utiliser l'action se précipiter à chacun de ses tours et de s'éloigner de vous par l'itinéraire le plus sûr, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si elle termine son tour en un endroit où vous ne figurez plus dans son champ de vision, elle peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine pour elle.

PLUIE DE PROJECTILES

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : selon l'arme utilisée
Composantes : V, S, M (un projectile)
Durée : instantané

Vous utilisez votre action pour lancer une arme ou tirer un projectile et une action bonus pour lancer le sort. Le projectile se dédouble de nombreuses fois et affecte toutes les créatures dans une zone de 3 mètres de rayon autour de votre cible initiale, dans la limite de la portée habituelle de l'arme utilisée. Faites un seul test d'attaque à distance, chaque créature dans la zone subit les dégâts habituels de votre attaque, la moitié seulement si le résultat du test d'attaque n'a pas atteint la CA de la créature. Vous ajoutez normalement votre modificateur de Dextérité aux dégâts et de magie si votre arc ou vos flèches sont magiques. Dans tous les cas, les dégâts sont magiques (du type approprié aux projectiles).

POIGNE ÉLECTRIQUE

Évocation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main et bondit sur la créature que vous tentez de toucher. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre la cible. Vous bénéficiez d'un *avantage* lors du jet d'attaque si votre cible porte une armure métallique. Si vous touchez la cible, elle subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer de réaction avant le début de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

POISON NATUREL

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une arme de votre choix exsude une substance poisseuse et venimeuse. À la première attaque que vous réussissez avec cette arme, la victime doit réussir un jet de

sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 dégât de poison et être *empoisonnée*. En cas de succès, elle subit seulement la moitié des dégâts et elle n'est pas e*mpoisonnée*.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 1.

PORTAIL

Invocation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5 000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé, situé à portée et dans votre champ de vision, à un autre plan d'existence. Ce portail se présente sous la forme d'une ouverture circulaire de 1,50 à 6 mètres de diamètre, à votre guise. Vous pouvez orienter le portail dans la direction de votre choix et il persiste pendant toute la durée du sort.

Le portail a une face avant et une face arrière sur chaque plan où il apparaît. Pour voyager grâce au portail, il faut impérativement le franchir en passant par l'avant. Tout ce qui le traverse ainsi apparaît instantanément sur l'autre plan, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

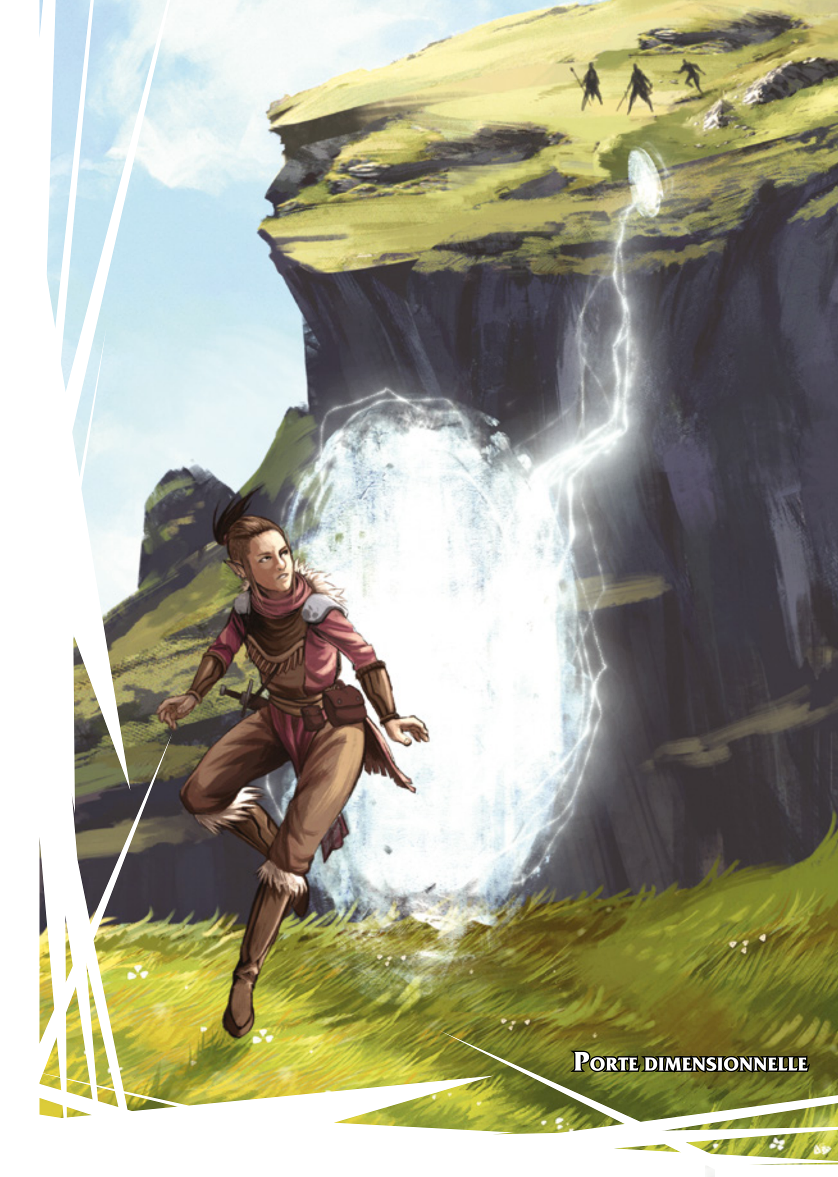
Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher un portail né de ce sort de s'ouvrir en leur présence ou en n'importe quel point de leur domaine.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature spécifique (sachant que les pseudonymes, les titres et les surnoms ne fonctionnent pas). Si cette créature se trouve sur un autre plan que celui sur lequel vous vous trouvez, le portail s'ouvre dans ses environs immédiats et attire la créature en son sein. Elle réapparaît de votre côté du portail, dans l'espace inoccupé le plus proche. Cela ne vous donne aucun contrôle sur la créature, qui agit librement, comme le MJ le désire. Elle peut s'en aller, vous attaquer ou vous aider.

PORTE DIMENSIONNELLE

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez depuis votre position actuelle vers n'importe quel emplacement désiré situé à portée. Vous arrivez exactement à l'endroit voulu. Ce peut être un endroit que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en donnant sa distance et sa direction, par exemple « *60 mètres plus bas en ligne droite* » ou « *en montant au nord-ouest à un angle de 45 degrés sur 90 mètres* ».


Porte dimensionnelle

Vous pouvez amener des objets avec vous, tant que leur poids ne dépasse pas la charge que vous êtes capable de porter. Vous pouvez également emmener avec vous une créature consentante de votre taille ou d'une taille inférieure, qui peut transporter du matériel dans la limite de ses capacités. Elle doit se trouver dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous quand vous lancez le sort.

Si vous deviez arriver dans un emplacement déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature qui voyage avec vous subissez chacun 4d6 dégâts de force tandis que le sort s'avère incapable de vous téléporter.

PORTE-BONHEUR

Abjuration, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnel
Composantes : V, S, M (objet porte-bonheur)
Durée : 1 round

Vous agrippez votre objet porte-bonheur (gri-gri, talisman, amulette, etc.) et, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts élémentaires (acide, feu, froid, foudre).

POSSESSION

Nécromancie de niveau 6
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, un cristal, un reliquaire ou un autre réceptacle ornemental d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps tombe en catatonie tandis que votre âme le quitte et pénètre dans le réceptacle utilisé comme composante de sort. Tant qu'elle se trouve là, vous percevez votre environnement comme si votre corps occupait le même espace que le réceptacle. En revanche, vous ne pouvez pas bouger ni utiliser de réaction. Vous ne pouvez accomplir qu'une action : projeter votre âme dans un rayon de 30 mètres au maximum autour du réceptacle, soit pour retourner dans votre corps (ce qui met fin au sort), soit pour prendre possession d'un autre corps humanoïde.

Vous pouvez tenter de prendre possession de n'importe quel humanoïde situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 30 mètres (sachant que les créatures protégées par une *protection contre le mal et le bien* ou par un *cercle magique* sont immunisées contre la *possession*). La cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, votre âme s'installe dans son corps et la sienne est prisonnière du réceptacle. Si elle réussit son test, elle résiste à votre tentative de possession et vous ne pouvez plus essayer de la posséder pendant 24 heures.

Une fois que vous avez pris possession du corps d'une autre créature, vous le contrôlez totalement. Votre profil technique est remplacé par celui de cette créature, bien que vous conserviez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez aussi vos aptitudes de classe. Si votre cible possède des niveaux de classe, vous n'avez pas accès aux aptitudes correspondantes.

Pendant ce temps, l'âme de la créature possédée perçoit ce qui se passe autour du réceptacle grâce à ses propres sens, mais elle ne peut pas se déplacer ni effectuer la moindre action.

Tant que vous possédez le corps d'autrui, vous pouvez utiliser votre action pour le quitter et regagner le réceptacle s'il se trouve à 30 mètres de vous ou moins. L'âme de votre hôte retourne alors dans son propre corps. Si le corps de l'hôte périt alors que vous l'occupez, l'hôte meurt et vous devez faire un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD d'incantation. Si vous réussissez, vous regagnez le réceptacle, à condition qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres. Sinon, vous mourez.

Si le réceptacle est détruit ou que le sort se termine, votre âme regagne immédiatement votre corps, à moins qu'il ne se trouve à plus de 30 mètres d'elle ou qu'il ait succombé, auquel cas vous périssez. Si l'âme d'une autre créature occupe le réceptacle au moment où il est détruit, cette âme retourne immédiatement dans son corps, à condition qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres et soit encore en vie. Sinon, elle meurt.

Le réceptacle est détruit quand le sort se termine.

PRÉMONITION

Divination de niveau 9
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume d'oiseau chanteur)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante et lui conférez une aptitude limitée à voir dans le futur immédiat. Pendant toute la durée du sort, elle ne peut pas être *surprise* et elle a l'*avantage* sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. De plus, les autres créatures sont affectées par un *désavantage* lors de leurs jets d'attaque contre elle pendant toute la durée du sort.

Le sort se termine immédiatement si vous le lancez de nouveau avant la fin de sa durée.

PRESTIDIGITATION

Transmutation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie basique que les novices utilisent pour s'entraîner. Vous l'utilisez pour créer à portée l'un des effets magiques suivants :

- Vous créez un effet sensoriel immédiat et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, un coup de vent, de faibles notes de musique ou une odeur étrange.
- Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Vous nettoyez ou salissez instantanément un objet ne faisant pas plus de 30 décimètres cubes.
- Vous refroidissez, réchauffez ou aromatisez jusqu'à 30 décimètres cubes de matière non vivante pendant 1 heure.
- Vous faites apparaître une couleur, une petite marque ou un symbole sur un objet ou une surface pendant 1 heure.

» Vous créez un colifichet non magique ou une image illusoire tenant dans votre main, qui persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous lancez le sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez pas avoir plus de trois effets non instantanés actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

PRIÈRE DE SOINS

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision, récupèrent chacune un nombre de points de vie égal à 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 2.

PRODUIRE UNE FLAMME

Invocation , tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. Elle y reste pendant toute la durée du sort et ne vous blesse pas, pas plus qu'elle n'endommage votre équipement. La flamme émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon additionnel de 3 mètres. Le sort se termine si vous le révoquez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez attaquer avec la flamme, mais cela met fin au sort. Pour cela, quand vous lancez le sort, ou par une action lors d'un tour ultérieur, vous lancez la flamme sur une créature située dans un rayon de 9 mètres. Faites une attaque de sort à distance. Si vous touchez, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

PROJECTILE MAGIQUE

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez trois fléchettes faites d'énergie magique brillante. Chacune touche une créature de votre choix, située à portée et dans votre champ de vision. Une fléchette inflige 1d4+1 dégâts de force à la cible. Toutes les fléchettes frappent leur cible en même temps, sachant que vous pouvez toutes les diriger contre une seule et même créature ou les répartir entre plusieurs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le sort crée une fléchette de plus par niveau au-delà du niveau 1.

PROJECTILE TOXIQUE

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : selon l'arme utilisée
Composantes : V, S, M (un projectile)
Durée : instantané

Vous utilisez votre action pour lancer une arme ou tirer un projectile et une action bonus pour lancer le sort. À son impact, le projectile explose en un nuage toxique de 3 mètres de diamètre, centré sur votre cible. Si vous touchez votre cible, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 4d6 dégâts de poison (en remplacement des dégâts habituels) et être *empoisonnée* pendant 1 minute. En cas de réussite, elle divise les dégâts par deux et n'est pas *empoisonnée*. Toutes les créatures dans la zone d'effet, y compris la cible initiale si vous l'avez manquée, subissent 2d6 dégâts de poison (la moitié si la sauvegarde est réussie) et, en cas de jet de sauvegarde raté, elles sont *empoisonnées* pendant seulement 1 round.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 3.

PROJECTION ASTRALE

Nécromancie de niveau 9
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (un zircon jaune d'une valeur minimale de 1 000 po et un lingot d'argent gravé d'une valeur minimale de 100 po par créature ; le sort consomme ces composantes)
Durée : spéciale

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux sur le plan astral (si vous vous trouvez déjà sur ce plan, le sort échoue et l'incantation est gâchée). Les corps physiques que vous laissez derrière vous sont *inconscients*, en état d'animation suspendue. Ils n'ont pas besoin de nourriture ni d'air et ne vieillissent pas.

Votre corps astral ressemble fort à votre corps physique, jusqu'à reproduire son profil technique et dupli-

quer ses possessions. La principale différence, c'est le cordon argenté qui sort entre vos omoplates et se prolonge derrière vous, disparaissant du champ de vision après une trentaine de centimètres. C'est lui qui vous relie à votre corps physique. Tant que ce lien est intact, vous pourrez rentrer chez vous, mais s'il est coupé (ce qui se produit seulement si un effet le précise), votre âme est soudain séparée de votre corps et vous mourez sur-le-champ.

Votre forme astrale se déplace librement sur le plan astral et peut traverser les portails menant à d'autres plans. Si vous pénétrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan où vous étiez lorsque vous avez lancé ce sort, votre corps et vos possessions physiques sont transportés le long du cordon argenté, ce qui vous permet de réintégrer votre corps dès que vous arrivez sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte : les dégâts et autres effets s'appliquant sur elle n'ont aucun effet sur votre corps physique et ne vous affectent plus dès que vous le regagnez.

Le sort se termine pour vous et vos compagnons dès que vous utilisez une action pour y mettre fin. À ce moment, les créatures affectées regagnent leurs corps physiques, qui se réveillent.

Le sort peut se terminer plus tôt pour vous ou pour l'un de vos camarades. Si quelqu'un réussit une *dissipation de la magie* contre le corps astral ou physique d'une créature affectée, le sort se termine pour elle seule. Il en va de même si la forme astrale ou le corps physique d'une créature affectée tombe à 0 point de vie. Si le sort se termine alors que le cordon argenté est intact, celui-ci ramène la forme astrale dans le corps physique, mettant un terme à l'état d'animation suspendue.

Si vous êtes prématurément renvoyé dans votre corps physique, vos compagnons restent sous forme astrale et doivent se débrouiller seuls pour regagner leur corps physique, en général en se laissant tomber à 0 point de vie.

PROTECTION CONTRE LA MORT

Abjuration de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature et lui donnez une protection relative contre la mort. Quand elle devrait tomber à 0 point de vie pour la première fois suite à des dégâts, elle tombe à la place à 1 point de vie et le sort se termine.

Si le sort est encore actif quand la cible est soumise à un effet qui devrait la tuer sur-le-champ sans lui infliger de dégâts, l'effet est annulé contre cette cible et le sort se termine.

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

Abjuration de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort consume)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

Cette protection se traduit par plusieurs bénéfices. Les créatures des types précédemment nommés subissent un *désavantage* lors des jets d'attaque contre la cible, et cette dernière ne peut être *charmée*, *terrorisée* ou possédée par elles. Si la cible est déjà sous l'effet d'un tel état spécial émanant d'une telle créature, elle obtient un *avantage* lors d'un éventuel nouveau jet de sauvegarde contre l'effet en question.

PROTECTION CONTRE LE POISON

Abjuration de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est *empoisonnée*, vous neutralisez ce poison. Si elle est victime de plusieurs poisons, vous en neutralisez un dont vous avez détecté la présence ou un au hasard.

Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre le poison et se montre résistante aux dégâts de poison.

PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES

Abjuration de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pendant toute la durée du sort, la créature consentante que vous touchez devient résistante à un type de dégâts de votre choix : acide, feu, froid, foudre ou tonnerre.

PROTECTIONS ET SCEAUX

Abjuration de niveau 6
Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact
Composantes : V, S, M (encens incandescent, petite dose de soufre et d'huile, cordelette avec des nœuds, petite dose de sang d'ombre des roches et petit sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)
Durée : 24 heures

Vous créez un sceau protégeant une zone au sol de 225 mètres carrés (soit une zone de 15 mètres de côté, soit une centaine de zones de 1,50 mètre de côté, soit vingt-cinq zones de 3 mètres de côté). La zone protégée fait au maximum 6 mètres de haut et prend la forme de votre choix. Vous pouvez protéger ainsi plusieurs étages d'une place forte en répartissant la zone affectée entre eux tant que vous pouvez relier toutes les zones contiguës en marchant lorsque vous lancez le sort.

Lors de l'incantation, vous pouvez définir quels individus ne seront pas affectés par un ou tous les effets du sort. Vous pouvez aussi choisir un mot de passe qui immunise celui qui le prononce à haute voix contre ces effets.

Protections et sceaux produit les effets suivants dans la zone protégée.

Couloirs. Le brouillard envahit tous les couloirs, où la visibilité est alors nulle. De plus, à chaque intersection ou embranchement laissant un choix de direction, il y a 50 % de chances que les créatures autres que vous soient persuadées d'aller dans la direction opposée à celle qu'elles ont choisie.

Escaliers. Des toiles d'araignées, comme le sort du même nom, emplissent tous les escaliers de la zone protégée, du sol au plafond. Tant que *protections et sceaux* persiste, ces fils réapparaissent en 10 minutes si quelqu'un les brûle ou les arrache.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont fermées par magie, comme scellées avec un *verrou magique*. De plus, vous pouvez recouvrir jusqu'à dix portes d'une illusion (comme la fonction d'objet illusoire du sort *illusion mineure*), afin de les faire passer pour une section de mur ordinaire.

Autres effets de sort. Vous pouvez placer l'un des effets suivants, au choix, dans la zone protégée par le sort.

- Placer *lumières dansantes* dans quatre couloirs. Vous pouvez choisir un programme très simple que les lumières suivront pendant toute la durée de *protections et sceaux*.
- Placer une *bouche magique* en deux endroits.
- Placer un *nuage puant* en deux endroits. Les vapeurs apparaissent à l'endroit de votre choix. Tant que *protections et sceaux* persiste, elles réapparaissent au bout de 10 minutes si le vent les disperse.
- Placer une *bourrasque* constante dans un couloir ou une pièce.
- Placer une *suggestion* en un endroit. Choisissez une zone d'au maximum 1,50 mètre de côté : toute créature qui y pénètre ou la traverse reçoit une suggestion mentale.

Toute la zone protégée émet une aura magique. Si quelqu'un lance avec succès une *dissipation de la magie* sur un effet spécifique, il élimine seulement cet effet.

Vous pouvez protéger une structure en permanence si vous lancez ce sort tous les jours pendant un an.

PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

Transmutation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Toute la nourriture et les boissons non magiques présentes dans une sphère d'un rayon de 1,50 mètre centrée autour d'un point de votre choix situé à portée sont purifiées et débarrassées de tout poison et maladie.

PUTRÉFACTION

Nécromancie de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S, M
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature à portée et que vous pouvez voir subit votre malédiction. Dès que vous lui infligez une blessure, cette plaie se répand petit à petit à l'ensemble de son corps, qui prend une teinte violacée. Les plaies s'infectent et suppurent. Jusqu'à la fin du sort, la cible subit 1d4 points de dégâts nécrotique au début de son tour et obtient un *désavantage* sur ses jets de Constitution. Les dégâts cessent si la cible quitte la portée du sort.

Si la cible décède pendant qu'elle est sous l'effet du sort, son corps éclate et affecte les créatures situées à 1,50 mètre ou moins d'elle. Les nouvelles cibles affectées doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou de Dextérité pour éviter d'être affecté par le sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3, les victimes subissent 2d4 dégâts. Les dégâts passent à 3d4 au niveau 5, 4d4 au niveau 6 et 5d4 au niveau 9.

RAPPEL À LA VIE

Nécromancie de niveau 5

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort consume)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature décédée et la ramenez à la vie, à condition que son trépas ne remonte pas à plus de 10 jours. Si l'âme de la créature est désireuse de rejoindre son corps et libre de le faire, le défunt revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise également les poisons et soigne les maladies non-magiques qui affectaient la créature au moment de sa mort. En revanche, il ne la débarrasse pas des maladies magiques, des malédictions et des effets similaires. Si on ne supprime pas ces effets sur le cadavre avant de lancer le sort, ils affectent de nouveau la créature ressuscitée. Ce sort est incapable de ramener un mort-vivant à la vie.

Ce sort referme les plaies mortelles, mais ne restaure pas les parties manquantes du corps. Si la créature est privée d'un organe ou d'un morceau indispensable à sa survie, comme sa tête, le sort échoue automatiquement.

Le retour d'entre les morts est une rude épreuve qui se traduit par un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, ce malus se réduit de 1 jusqu'à disparaître.

RAYON AFFAIBLISSANT

Nécromancie de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir fait d'énergie débilitante jaillit de votre doigt en direction d'une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, la créature inflige seulement la moitié des dégâts habituels lorsqu'elle attaque avec une arme basée sur la Force.

La cible a droit à un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort à la fin de chacun de ses tours. Le sort se termine si elle réussit.

RAYON ARDENT

Évocation de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez trois rayons de feu et les projetez sur des cibles à portée. Vous pouvez les diriger contre une même cible ou contre des cibles différentes. Faites une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Si vous touchez, la cible reçoit 2d6 dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous créez un rayon de plus par niveau au-delà du niveau 2.

RAYON DE GIVRE

Évocation, tour de magie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon de lumière d'un blanc bleuté file vers une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'au début de votre prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8),11 (3d8) et 17 (4d8).

RAYON DE LUNE

Évocation de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (quelques graines de lierre, peu importe l'espèce, et un éclat de feldspath opalescent)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un pâle rayon de lune brille dans un cylindre de 1,50 mètre de rayon pour 12 mètres de haut centré sur un point à portée. Une faible lumière emplit le cylindre jusqu'à la fin du sort.

Quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle est enveloppée de flammes fantomatiques qui provoquent de violentes douleurs, et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 2d10 dégâts radiants, la moitié seulement si elle réussit.

Les métamorphes subissent un *désavantage* lors de ce jet. Si l'un d'eux le rate, il reprend aussitôt son apparence d'origine et ne peut plus changer de forme tant qu'il n'a pas quitté la zone de lumière du sort.

Une fois que vous avez lancé ce sort, à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action pour déplacer le rayon de lumière de 18 mètres au maximum dans la direction de votre choix.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 2.



Rappel à la vie

RAYON DE SOLEIL

ÉVOCATION DE NIVEAU 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (une loupe)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de vive lumière jaillit de votre main sur une ligne de 18 mètres de long pour 1,50 mètre de large. Chaque créature située sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 6d8 dégâts radiants et sont *aveuglées* jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas *aveuglées*. Les vases et les morts-vivants sont affectés par un *désavantage* lors de ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière en dépensant votre action à n'importe quel tour jusqu'à la fin du sort.

Pendant toute la durée du sort, une boule de lumière brille dans votre main. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans un rayon de 9 mètres supplémentaires. Cette lumière est de la même nature que la lumière du soleil.

RÉGÉNÉRATION

TRANSMUTATION DE NIVEAU 7
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature et stimulez ses capacités de guérison naturelle. La cible récupère 4d8+15 points de vie. Pendant toute la durée du sort, elle récupère en plus 1 point de vie au début de chacun de ses tours (c'est-à-dire 10 points de vie par minute).

Si la cible a des membres sectionnés (des doigts, des jambes, une queue, etc.), ils repoussent au bout de 2 minutes. Si vous disposez de la partie amputée et la maintenez contre le moignon, le sort ressoude instantanément le membre au moignon.

RÉINCARNATION

TRANSMUTATION DE NIVEAU 5
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (huiles et onguents rares d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou un morceau du cadavre d'une telle créature. Si la créature est morte depuis 10 jours ou moins, le sort lui fabrique un nouveau corps adulte et y appelle son âme. Le sort échoue si l'âme n'est pas libre de gagner ce corps ou si elle ne le désire pas.

La magie façonne un nouveau corps pour accueillir l'âme, ce qui risque de modifier la race de la créature. Le MJ lance 1d100 et consulte la table suivante pour déterminer quel sera le corps de la créature ramenée à la vie ou il en choisit un.

d100	Race
01-03	sangdragon
04-09	nain des collines
10-15	nain des montagnes
16-19	nain des profondeurs
20-24	elfe de sang
25-28	elfe d'aether
29-32	elfe de fer
33-39	elfe de bois
40-44	gnome des roches
45-47	demi-elfe
48-49	demi-ogre
50-52	demi-orc
53-59	halfelin pied-léger
60-66	halfelin grand sabot
67-86	humain
87-89	homme serpent
90-92	félys
93-96	aasimar
97-100	tieffelin

La créature réincarnée se souvient de son ancienne vie et de ses expériences passées. Elle conserve les capacités dont elle disposait sous sa forme d'origine, mais échange sa race précédente contre la nouvelle et modifie ses traits raciaux en conséquence.

RÉPARATION

TRANSMUTATION, TOUR DE MAGIE
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux magnétites)
Durée : instantanée

Ce sort répare un objet cassé ou déchiré en un seul point, comme un maillon de chaîne cassé, deux moitiés d'une clef brisée, une cape déchirée ou une outre de vin qui fuit.

Pour cela, vous devez toucher l'objet et la cassure ou la déchirure ne doit pas mesurer plus de 30 centimètres dans chaque dimension. Le problème se répare et il n'en reste plus trace.

Le sort permet de réparer un objet magique ou une créature artificielle, mais pas de restaurer sa magie.

REPLI EXPÉDITIF

TRANSMUTATION DE NIVEAU 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Vous pouvez utiliser l'action *se précipiter* quand vous le lancez, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort se termine.

REPRÉSAILLES INFERNALES

ÉVOCATION DE NIVEAU 1
Durée d'incantation : 1 réaction en réponse aux dégâts que vous inflige une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres autour de vous
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Il vous suffit de pointer le doigt vers la créature qui vient de vous blesser pour qu'elle soit un instant enveloppée d'un linceul de flammes infernales. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 2d10 dégâts de feu, sinon la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par emplacement de sort au-dessus du 1er.

RÉPULSION/ATTIRANCE

Enchantement de niveau 8
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un cristal d'alun trempé dans le vinaigre pour répulsion ou une goutte de miel pour attirance)
Durée : 10 jours

Ce sort attire ou refoule les créatures de votre choix. Vous choisissez un objet ou une créature de taille TG ou inférieure situés à portée ou une zone pas plus grande qu'un cube de 60 mètres de côté. Ensuite, vous décrivez une catégorie de créatures intelligentes, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. La cible est alors baignée d'une aura qui attire ou refoule ces créatures pendant toute la durée du sort. Vous devez choisir la répulsion ou l'attirance comme effet de l'aura.

Attirance. L'enchantement génère chez la créature une envie irrépressible de s'approcher de la cible dès qu'elle se trouve à 18 mètres ou moins d'elle ou dès qu'elle la voit. Quand la créature voit la cible ou se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi, à chacun de ses tours, elle se déplace de manière à entrer dans la zone désirée ou à arriver à portée de la cible. Une fois là, la créature ne peut plus s'éloigner de sa propre initiative.

Si la cible blesse ou fait du mal à la créature affectée, cette dernière a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit plus bas.

Répulsion. L'enchantement génère chez les créatures de la catégorie choisie un intense besoin de quitter les lieux et d'éviter la cible. Quand une telle créature voit la cible ou se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver *terrorisée*. Elle reste dans cet état tant qu'elle voit la cible ou se trouve à 18 mètres ou moins d'elle. Tant que la cible l'effraie, la créature doit impérativement utiliser son déplacement pour gagner l'endroit sûr le plus proche, c'est-à-dire un endroit d'où elle ne verra plus la cible. Si la créature s'éloigne à plus de 18 mètres de la cible et ne la voit plus, elle n'est plus *terrorisée*, mais elle le redevient si la cible apparaît de nouveau en vue ou si elle s'approche à 18 mètres ou moins d'elle.

Mettre un terme à l'effet. Si une créature affectée termine son tour alors qu'elle ne se trouve pas à 18 mètres ou moins de la cible ou qu'elle ne peut pas la voir, elle a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, la cible n'exerce plus d'effet sur elle et elle comprend que le sentiment d'attirance ou de répulsion qu'elle ressentait était d'origine magique. De plus, une créature affectée par le sort a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures tant que le sort persiste.

Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre l'effet est immunisée contre lui pendant 1 minute, après quoi, il peut de nouveau l'affecter.

RÉSISTANCE

ABJURATION, TOUR DE MAGIE
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une cape miniature)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, elle peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu à un unique jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir fait son jet de sauvegarde. Le sort se termine alors.

RESPIRATION AQUATIQUE

Transmutation de niveau 3 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit roseau ou un brin de paille)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, un maximum de dix créatures situées à portée et dans votre champ de vision deviennent capables de respirer sous l'eau jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent en plus leur mode de respiration normal.

RESTAURATION INFÉRIEURE

Abjuration de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et mettez fin à une maladie ou à un état spécial qui l'affectait, parmi *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* ou *empoisonné*.

RESTAURATION SUPÉRIEURE

Abjuration de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous imprégnez la créature que vous touchez d'énergie positive, afin de la débarrasser d'un effet débilitant. Vous pouvez ainsi réduire le niveau d'épuisement de la cible d'un cran ou mettre un terme à l'un des effets suivants l'affectant.

- L'état *charmé* ou *pétrifié*.
- Une malédiction, y compris l'harmonisation entre la cible et un objet magique maudit.
- Une réduction sur l'une des valeurs de caractéristique de la cible.
- Un effet réduisant le maximum de points de vie de la cible.

RÉSURRECTION

Nécromancie de niveau 7
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez le cadavre d'une créature décédée depuis 100 ans au maximum, qui n'est pas morte de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et consentante, la cible ressuscite avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise les poisons et maladies ordinaires qui affectaient éventuellement la cible à sa mort, mais il ne guérit pas les maladies magiques, les malédictions et autres effets de même type. Il faut en débarrasser la cible avant de la ressusciter, sans quoi ils l'affligent de nouveau dès qu'elle revient à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles et restaure les parties de corps éventuellement manquantes.

Le retour d'entre les morts est une rude épreuve qui se traduit par un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, ce malus se réduit de 1 jusqu'à disparaître.

Si ce sort est destiné à une créature décédée depuis un an ou plus, son incantation est extrêmement éprouvante. Après cela, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous souffrez d'un *désavantage* lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de caractéristique jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

RÉSURRECTION SUPRÊME

Nécromancie de niveau 9
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger et des diamants d'une valeur minimale de 25 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature décédée depuis 200 ans au maximum, de n'importe quelle cause sauf de vieillesse. Si son âme est libre et consentante, elle revient à la vie avec tous ses points de vie.

Le sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions qui affectaient éventuellement la cible à sa mort. Il remplace les organes et les membres abîmés ou manquants. Il peut même fournir un nouveau corps à la cible si l'original n'existe plus, mais dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature à ressusciter. Elle apparaît alors dans un emplacement inoccupé de votre choix dans un rayon de 3 mètres autour de vous.

RÊVE

Illusion de niveau 5
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M (une poignée de sable, une goutte d'encre et une plume d'écrivain prélevée sur un oiseau endormi)
Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature de votre connaissance. Elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Il est impossible de contacter via ce sort une créature qui ne dort pas, tel un elfe. Vous entrez dans un état de transe et servez de messager, à moins que vous ne confiiez ce rôle à une autre créature consentante. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement, mais il ne peut pas entreprendre d'action ni se déplacer.

Si la cible est endormie, le messager apparaît dans son rêve et peut discuter avec elle tant qu'elle est endormie, pendant toute la durée du sort. Le messager peut aussi modeler l'environnement onirique, en créant des objets, un paysage et d'autres images. Il peut sortir de sa transe quand bon lui semble, mettant alors un terme prématuré au sort. La cible se souvient parfaitement de son rêve quand elle se réveille. Si la cible est éveillée quand vous lancez le sort, le messager le sait et peut sortir de sa transe (et mettre un terme au sort) ou attendre qu'elle s'endorme, car il apparaîtra dans ses rêves à ce moment.

Vous pouvez affubler le messager d'une apparence que la cible trouvera monstrueuse et terrifiante. Dans ce cas, le message qu'il transmet ne peut excéder dix mots et la cible est obligée d'effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, les échos de cette monstruosité fantasmagorique génèrent un cauchemar qui dure pendant tout le sommeil de la cible et l'empêche de bénéficier de sa période de repos. De plus, quand elle se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques.

Si vous êtes en possession d'un élément corporel de la cible, comme une mèche de cheveux, des rognures d'ongles ou autre, elle subit un *désavantage* lors de son jet de sauvegarde.

REVIGORER

Nécromancie de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (diamant d'une valeur de 300 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte au cours de la minute précédente. Elle revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne ramène pas à la vie les créatures mortes de vieillesse et ne restaure pas les parties manquantes du corps.

SANCTIFICATION

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (herbes, huiles et encens d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point et imprégnez la zone qui l'entoure de puissance bénie (ou impie). Cette zone possède un rayon maximal de 18 mètres, sachant que le sort échoue si cette zone chevauche une autre zone déjà sous l'effet d'un sort de *sanctification*. La zone affectée est soumise aux effets suivants.

Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent entrer dans la zone. Les créatures qui se trouvent dans la zone ne peuvent être *charmées*, *terrorisées* ou possédées par l'une de ces créatures. Une créature déjà *charmée*, *terrorisée* ou possédée par l'une de ces créatures ne l'est plus dès qu'elle pénètre dans la zone. Vous pouvez décider qu'un ou plusieurs des types de créatures mentionnés ne seront pas affectés par cet effet.

Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire sur la zone. Choisissez l'un des effets de la liste suivante ou optez pour un autre que propose votre MJ. Certains effets s'appliquent aux créatures de la zone. Dans ce cas, vous pouvez préciser s'ils affectent toutes les créatures, uniquement celles qui obéissent à une divinité ou à un chef particulier, ou seulement celles d'un type donné, comme les orcs ou les trolls. Quand une créature susceptible d'être affectée pénètre dans la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, elle ignore l'effet supplémentaire jusqu'à ce qu'elle quitte la zone.

Courage. Les créatures affectées ne peuvent être *terrorisées* tant qu'elles se trouvent dans la zone.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas se déplacer ni voyager en usant de téléportation, ni de moyens extradimensionnels ou interplanaires.

Langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec n'importe quelle créature de la zone, même si elles ne partagent pas le même langage.

Lumière du jour. Une vive lumière emplit la zone. Les ténèbres magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous avez utilisé pour lancer *sanctification* ne peuvent étouffer cette lumière.

Protection contres les énergies. Les créatures affectées situées dans la zone gagnent une résistance contre un type de dégâts de votre choix, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants.

Repos éternel. Les cadavres inhumés dans la zone ne peuvent pas se changer en morts-vivants.

Ténèbres. Les ténèbres s'abattent sur la zone. La lumière normale est incapable d'illuminer les lieux, tout comme les lumières magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous avez utilisé pour lancer *sanctification*.

Vulnérabilité à l'énergie. Les créatures affectées situées dans la zone sont affligées d'une vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants.

Silence. Aucun son n'émane de l'intérieur de la zone et aucun son ne peut y pénétrer.

Terreur. Les créatures affectées sont *terrorisées* tant qu'elles se trouvent dans la zone.

SANCTUAIRE

Abjuration de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)
Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui vise la cible avec une attaque ou un sort néfaste doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle doit choisir une nouvelle cible, sans quoi l'attaque ou le sort est perdu. Ce sort ne protège pas la cible contre les effets de zone, comme l'explosion d'une *boule de feu*.

Ce sort se termine si la créature protégée attaque ou lance un sort affectant une créature ennemie.

SANCTUAIRE PRIVÉ

Abjuration de niveau 4
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou de tissu et de la chrysolite en poudre)
Durée : 24 heures

Vous sécurisez par magie une zone à portée. Il s'agit d'un cube de 1,50 mètre à 30 mètres d'arête. Le sort persiste pendant toute sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le révoquer.

Vous décidez de la sécurité offerte par le sort au moment de l'incantation en choisissant une ou plusieurs propriétés parmi les suivantes.

- Les sons ne peuvent pas franchir la barrière qui délimite la zone protégée.
- La barrière délimitant la zone protégée est sombre et brumeuse, ce qui empêche de voir au travers (même avec la vision dans le noir).
- Les organes sensoriels créés via un sort de divination ne peuvent pas apparaître au sein de la zone protégée ni traverser la barrière qui délimite son périmètre.
- Les sorts de divination ne peuvent pas prendre les créatures de la zone pour cible.
- Rien ne peut se téléporter à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone protégée.
- Les voyages planaires sont bloqués au sein de la zone protégée.

Si on lance ce sort tous les jours au même endroit pendant un an, ses effets deviennent permanents.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres par niveau au-delà du niveau 4. Ainsi, avec un emplacement de niveau 5, vous pouvez protéger une zone de 60 mètres de côté.

SANG DU DÉMON

Nécromancie de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une fiole d'un mélange de sang et d'acide)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous contaminez le sang d'une créature vivante que vous touchez. Vous effectuez une attaque de sort au contact. Si elle est réussie, le sang de la cible devient corrosif, lui infligeant 1d6 dégâts d'acide à chacun de vos tours. Si la cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution, les dégâts sont ignorés pour ce tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-delà du niveau 1.

SAUT

Transmutation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)
Durée : 1 minute

Vous touchez une créature et triplez sa distance de saut jusqu'à ce que le sort se termine.

SCRUTATION

Divination de niveau 5
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1 000 po comme une boule de cristal, un miroir en argent ou un bénitier rempli d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature donnée de votre choix, à condition qu'elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de

sauvegarde de Sagesse, modifié par le degré de connaissance que vous avez d'elle et le type de lien physique que vous avez établi avec elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut rater volontairement son jet de sauvegarde si elle veut que vous l'observiez.

Connaissance	Modificateur du jet de sauvegarde
Deuxième main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familière (vous connaissez bien la cible)	-5

Lien	Modificateur du jet de sauvegarde
Représentation ou portrait	-2
Possession ou vêtement	-4
Partie du corps, cheveux, ongles, etc.	-10

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

Si elle rate son jet, le sort crée un organe sensoriel *invisible* dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Vous voyez et entendez à travers cet organe comme si vous vous trouviez à sa place. L'organe sensoriel se déplace avec la cible et reste dans un rayon de 3 mètres autour d'elle pendant toute la durée du sort. Une créature capable de voir les objets invisibles perçoit l'organe sensoriel comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Au lieu de prendre une créature pour cible, vous pouvez choisir un lieu que vous avez déjà vu. L'organe sensoriel apparaît alors à cet endroit et n'en bouge pas.

Séquestration

Transmutation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir d'une valeur minimum de 5 000 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Grâce à ce sort, vous pouvez dissimuler une créature consentante ou un objet qui sera invisible à tout moyen de détection pendant toute la durée du sort. Quand vous lancez le sort et touchez la cible, elle devient *invisible* et ne peut plus être la cible de sorts de divination. De plus, les organes sensoriels de scrutation issus d'un sort de divination ne la perçoivent plus.

Si la cible est une créature, elle entre en état d'animation suspendue. Le temps ne s'écoule plus pour elle et elle ne vieillit plus.

Vous pouvez décider d'une condition qui mettra un terme prématuré au sort. Ce peut être ce que vous voulez, mais ce doit être visible ou se produire dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de la cible. Par exemple, « *au bout de 1 000 ans* » ou « *quand la tarasque se réveillera* ». Ce sort se termine également si la cible subit le moindre dégât.

Serviteur invisible

Invocation de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)
Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, dépourvue de forme et d'intellect, mais capable d'accomplir des tâches simples sur votre ordre jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, dans un emplacement inoccupé situé à portée. Il a une CA de 10, 1 pv, une Force de 2 et il est incapable d'attaquer. S'il tombe à 0 point de vie, le sort se termine.

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour ordonner mentalement à votre serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches simples à la portée d'un domestique humain, comme aller chercher des affaires, faire le ménage, repriser, plier les habits, allumer la cheminée, servir les plats et la boisson, etc. Une fois que vous avez donné votre ordre, il fait de son mieux pour y obéir jusqu'à ce qu'il ait terminé. Il attend alors l'ordre suivant.

Si vous ordonnez à votre serviteur d'accomplir une tâche qui l'éloigne à plus de 18 mètres de vous, le sort se termine.

Silence

Illusion de niveau 2 (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, aucun son ne peut se créer au sein d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée, ni la traverser. Une créature ou un objet entièrement contenu dans la sphère sont immunisés contre les dégâts de tonnerre, et les créatures entièrement contenues dans la sphère sont *assourdies*. Il est impossible de lancer un sort à composante verbale depuis la sphère.

SIMULACRE

Illusion de niveau 7
Temps d'incantation : 12 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la neige ou de la glace en quantité suffisante pour faire une reproduction grandeur nature de la créature à dupliquer ; des cheveux, des rognures d'ongles ou un autre échantillon de la créature à dupliquer, à placer dans la neige ou la glace, et de la poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po que le sort consume, à saupoudrer sur le double)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous façonnez un double illusoire d'une bête ou d'un humanoïde à portée pendant toute la durée de l'incantation. Le double est une créature partiellement réelle, faite de neige ou de glace, qui peut accomplir des actions et qui est affectée par les éléments extérieurs comme une créature normale. Il ressemble en tout point à l'original, mais il n'a que la moitié de son maximum de points de vie et n'a pas d'équipement lors de sa création. En dehors de cela, il utilise le profil technique de la créature qu'il représente.

Le simulacre se montre amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres vocaux, se déplace et agit comme vous le souhaitez et agit à votre tour lors des combats. Le simulacre est incapable d'apprendre et de gagner en puissance, il ne monte donc jamais de niveau et ne développe jamais ses pouvoirs. Il ne peut pas non plus récupérer un emplacement de sort dépensé.

Si le simulacre est endommagé, vous pouvez le réparer dans un laboratoire d'alchimie en utilisant des herbes rares et des minéraux d'une valeur de 100 po par point de vie à régénérer. Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, il se transforme alors en neige et fond instantanément.

Si vous lancez de nouveau ce sort, l'éventuel double que vous maintenez déjà en activité est détruit sur-le-champ.

SIMULACRE DE VIE

Nécromancie de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)
Durée : 1 heure

Vous renforcez votre corps avec un ersatz de vie et gagnez 1d4+4 points de vie temporaires pendant la durée du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires par niveau au-delà du niveau 1.

SOIN DES BLESSURES

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 1.

SOIN DES BLESSURES DE GROUPE

Évocation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative s'étend depuis un point de votre choix situé à portée. Choisissez un maximum de six créatures présentes dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur ce point. Chacune d'entre elles récupère un nombre de points de vie égal à 3d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ni sur les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 5.

SOMMEIL

Enchantement de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet)
Durée : 1 minute

Ce sort plonge quelques créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8. Le total indique le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée sont affectées dans l'ordre croissant de leur total actuel de points de vie (en ignorant les créatures *inconscientes*).

Chaque créature affectée par le sort tombe *inconsciente*, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de vie. Elle reste ainsi jusqu'à la fin de la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou en la giflant. Soustrayez le nombre de points de vie de la créature endormie du total auquel vous avez droit avant de passer à la suivante, c'est-à-dire celle qui a le moins de points de vie après elle. Le nombre de points de vie de la créature doit être égal ou inférieur au total vous restant, sinon le sort n'affecte pas la créature.

Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures qui ne peuvent être *charmées*.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, lancez 2d8 de plus par niveau au-delà du niveau 1.

SOUHAIT

Invocation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Le souhait est le plus puissant des sorts qu'une créature mortelle puisse lancer. Vous pouvez modifier les fondements de la réalité selon vos désirs, simplement en prononçant quelques mots.

L'utilisation basique de ce sort consiste à dupliquer les effets de n'importe quel sort de niveau 8 ou moins. Vous n'avez alors pas besoin de remplir les conditions requises, pas même de fournir les composantes matérielles onéreuses, le sort fait tout simplement effet.

Sinon, vous pouvez créer l'un des effets suivants, au choix.

» Vous créez un objet d'une valeur maximale de 25 000 po qui n'a rien de magique. Il doit mesurer au maximum 90 mètres dans chaque dimension et apparaît en un emplacement inoccupé situé au sol et dans votre champ de vision.

» Vous permettez à un maximum de vingt créatures situées dans votre champ de vision de récupérer la totalité de leurs points de vie et vous mettez fin à tous les effets les affectant, tel que décrit dans le sort de *restauration supérieure*.

» Vous conférez à un maximum de dix créatures situées dans votre champ de vision une résistance à un type de dégâts de votre choix.

» Vous conférez à un maximum de dix créatures situées dans votre champ de vision l'immunité contre un unique sort ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser, ainsi que tous vos compagnons, contre l'attaque absorption de vie des liches.

» Vous défaites un unique événement récent en faisant relancer un jet de dé effectué au cours du round précédent (y compris lors de votre dernier tour). La réalité se modifie pour s'adapter au nouveau résultat. Par exemple, un souhait peut obliger un adversaire à relancer un jet de sauvegarde réussi, un ennemi à refaire son jet de critique ou un ami à rejouer un jet de sauvegarde raté. Vous pouvez attribuer un *avantage* ou un *désavantage* à la créature qui relance le dé et vous êtes libre d'appliquer le résultat du premier jet ou de la relance.

Ce sort peut également vous permettre d'accomplir des exploits dépassant le cadre des exemples précédents. Formulez votre souhait à votre MJ de la manière la plus précise possible. Le MJ dispose d'une grande liberté pour gérer ce genre de cas. Plus le souhait est important, plus il y a de chances que quelque chose tourne mal. Le sort peut tout simplement échouer, avoir des effets partiels seulement ou s'accompagner de conséquences inattendues en raison de la manière dont vous l'avez formulé. Par exemple, si vous souhaitez qu'un adversaire soit mort, vous pouvez très bien être projeté en avant dans le temps, à une période où il est décédé, ce qui, en pratique, vous élimine de la partie en cours de jeu. Et si vous souhaitez obtenir un objet magique légendaire ou un artefact mythique, vous pourriez très bien être instantanément transporté en sa présence, et en celle de son propriétaire actuel.

Le stress lié à l'incantation d'un *souhait* pour faire autre chose que répliquer un autre sort vous affaiblit grandement. À tel point que vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau de sort à chaque fois que vous lancez un autre sort par la suite, et ce jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long. Il est absolument impossible de réduire ces dégâts ou de les empêcher, de quelque manière que ce soit. De plus, votre Force tombe à 3 (si elle n'est pas déjà de 3 ou moins) pendant 2d4 jours. À chaque fois que vous passez une de ces journées à vous reposer et ne rien faire de plus que des activités légères, le temps de récupération qui vous reste diminue de 2 jours. Enfin, suite à ce stress, il y a 33 % de chances que vous ne puissiez plus jamais lancer *souhait*.

SPHÈRE DE FEU

Invocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de suif, une pincée de soufre et un peu de poudre de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu de 1,50 mètre de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et subsiste pendant toute la durée du sort. Chaque créa-

ture qui termine son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Vous pouvez déplacer la sphère sur un maximum de 9 mètres par une action bonus. Si vous lui faites heurter une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde ou subir les dégâts de la sphère, qui arrête de se déplacer pour ce tour.

Quand vous déplacez la sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles de 1,50 mètre de haut et la faire sauter par-dessus des fosses de 3 mètres de large. Elle embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres supplémentaires.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 2.

SPHÈRE GLACÉE

Évocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une petite sphère de cristal)
Durée : instantanée

Un globe d'énergie gelée jaillit de la pointe de votre doigt tendu et file vers un point de votre choix situé à portée. Là, il explose en une sphère de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 10d6 dégâts de froid, les autres la moitié seulement. Si le globe frappe une surface aqueuse ou un liquide principalement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures majoritairement composées d'eau), il gèle le liquide sur une épaisseur de 15 centimètres dans une zone de 9 mètres de côté. La glace subsiste une minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'étendue d'eau se retrouvent prises dans la glace. Une telle créature peut utiliser une action pour faire un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort afin de se libérer.

Une fois que vous avez terminé l'incantation, vous pouvez attendre avant de lancer le globe. Dans ce cas, il ressemble à une bille de fronde glacée qui reste dans votre main. Vous pouvez alors le lancer à la main (à une portée de 12 mètres), avec une fronde (selon la portée habituelle de cette fronde) ou le donner à une créature qui peut faire de même. Le globe se brise à l'impact, explosant comme décrit dans la version normale du sort. Vous pouvez également poser le globe au sol sans le briser. Il explose au bout de 1 minute s'il n'a pas été brisé auparavant.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 6.

SPHÈRE RÉSILIENTE

Évocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de cristal transparent hémisphérique et son équivalent en gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de force scintillante englobe une créature ou un objet de taille G ou inférieure situés à portée. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle est enfermée dans la sphère pour toute la durée du sort.

Rien ne peut franchir la barrière que forme la sphère : ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les effets des autres sorts. En revanche, une créature qui se trouve au sein de la sphère y respire sans mal. La sphère est immunisée contre tous les types de dégâts. De plus, les attaques et les effets originaires de l'extérieur de la sphère ne peuvent pas blesser la créature ou l'objet qu'elle abrite. De même, une créature au sein de la sphère est incapable d'endommager ce qui se trouve à l'extérieur.

La sphère ne pèse rien et elle est tout juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet qu'elle renferme. Une créature enfermée dans la sphère peut utiliser son action pour exercer une poussée sur la paroi de la sphère et la faire rouler à la moitié de sa vitesse habituelle. De même, une tierce personne peut ramasser la sphère ou la déplacer.

Un sort de *désintégration* visant la sphère la détruit sans endommager ce qu'elle contient.

STALAGMITES FULGURANTES

Invocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

Vous faites jaillir du sol des stalagmites de pierre d'une hauteur de 3 mètres dans une zone carrée de 3 mètres d'arête à portée du sort. Si elles atteignent le plafond avant d'atteindre leur taille maximale, les stalagmites cessent de grandir. Chaque créature dans la zone doit effectuer une sauvegarde de Dextérité. Une créature volant à moins de 3 mètres du sol bénéficie d'un *avantage* sur ce jet. En cas d'échec, les stalagmites infligent 4d4 dégâts perforants et la cible se retrouve *entravée* entre les stalagmites jusqu'à la fin du sort. En

cas de succès, elle ne subit que la moitié des dégâts et est libre ses mouvements. Une cible *entravée* par les stalagmites peut utiliser une action pour effectuer une sauvegarde de Force. En cas de réussite, la créature se libère, mais subit 1d6 dégâts contondants. Pour la durée du sort, le terrain où se trouvent les stalagmites est considéré comme difficile.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts perforants augmentent de 2d4 pour chaque niveau au-delà du niveau 2.

STRANGULATION

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tendez le bras en direction de votre cible et, de votre main, vous mimez son étranglement. Faites une attaque de sort à distance. En cas de réussite, la cible subit 1d6 points de dégâts contondants et elle doit faire un jet de sauvegarde de Force ou être *entravée*. Si le jet d'attaque initial était un succès, à chacun de vos tours pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour lui infliger automatiquement les mêmes dégâts et l'obliger à faire un nouveau jet de sauvegarde de Force. Si vous faites quoi que ce soit d'autre (vous pouvez toutefois parler), le sort prend fin. Le sort prend aussi fin si la cible passe hors de portée ou en dehors de votre champ de vision.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3, vous infligez 2d6 points de dégât par round. Vous augmentez les dégâts de 1d6 supplémentaires par tranche de 2 niveaux de plus (jusqu'à 5d6 au niveau 9).

SUGGESTION

Enchantement de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, M (une langue de serpent et soit un rayon de miel, soit une goutte d'huile d'olive)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous visez une créature située à portée et dans votre champ de vision et à même de vous entendre et de vous comprendre. Vous l'influencez par magie de façon à ce qu'elle suive la conduite que vous lui proposez (en seulement une phrase ou deux). Les créatures qui ne peuvent être *charmées* sont immunisées contre ce sort. Vous devez formuler votre suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. Si vous demandez à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste, le sort se termine automatiquement.

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle fait de son mieux pour suivre la conduite que vous lui avez suggérée et cela peut continuer pendant toute la durée du sort. Si l'action suggérée peut se finir plus rapidement, le sort se termine quand la cible a accompli ce que vous lui aviez demandé.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une conduite spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pouvez suggérer à un chevalier de donner son cheval de guerre au premier mendiant qu'il rencontre. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'accomplit pas l'action.

Si vous (ou l'un de vos compagnons) blessez une créature affectée par ce sort, le sort se termine.

SUGGESTION DE GROUPE

Enchantement de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (une langue de serpent et soit un rayon de miel, soit une goutte d'huile d'olive)
Durée : 24 heures

Vous visez un maximum de douze créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision et à même de vous entendre et de vous comprendre. Vous les influencez par magie de façon à ce qu'elles suivent la conduite que vous leur proposez (en seulement une phrase ou deux). Les créatures qui ne peuvent être *charmées* sont immunisées contre ce sort. Vous devez formuler votre suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. Si vous demandez à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste, l'effet du sort s'annule automatiquement.

Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle fait de son mieux pour suivre la conduite que vous lui avez suggérée et cela peut occuper toute la durée du sort. Si l'action suggérée peut se finir plus rapidement, le sort se termine quand la cible a accompli ce que vous lui aviez demandé.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une conduite spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pouvez suggérer à un groupe de soldats de donner tout leur argent au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'accomplit pas l'action.

Si vous (ou l'un de vos compagnons) blessez une créature affectée par ce sort, le sort se termine pour elle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, la durée du sort est de 10 jours. Si vous utilisez un emplacement de niveau 8, elle est de 30 jours et si vous utilisez un emplacement de niveau 9, elle est de 1 an et 1 jour.

SYMBOLE

Abjuration de niveau 7
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (mercure, phosphore et poudre de diamant et d'opale d'une valeur totale d'au moins 1 000 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Quand vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe néfaste sur une surface (comme une partie du sol, un pan de mur ou une table) ou dans un objet que l'on peut refermer pour le dissimuler, comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une zone de 3 mètres de diamètre au maximum. Si vous choisissez un objet, il ne faut plus le déplacer par la suite : si quelqu'un le déplace à plus de 3 mètres de l'endroit où vous avez jeté ce sort, le glyphe se brise et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Le glyphe est presque invisible. Pour le discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

C'est lors de l'incantation que vous décidez de ce qui déclenchera le sort. Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants consistent à toucher le glyphe ou à se tenir dessus, à déplacer un objet recouvrant le glyphe, à s'approcher à une certaine distance du glyphe ou encore à manipuler l'objet sur lequel le glyphe est tracé. Pour les glyphes inscrits dans un objet, on trouve parmi les déclencheurs les plus répandus le fait d'ouvrir l'objet, de s'en approcher à une certaine distance, ou de voir ou de lire le glyphe.

Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille), ou selon un type de créature (pour un glyphe destiné aux guenaudes ou aux métamorphes, par exemple). Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous dessinez le glyphe, vous devez choisir l'une des options suivantes. Une fois le glyphe déclenché, il se met à luire et emplit une sphère de 18 mètres de rayon avec une faible lumière pendant 10 minutes, après quoi le sort se termine. Chaque créature présente dans la sphère quand le glyphe s'active est visée par ses effets, tout comme une créature qui entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou qui y termine son tour.

Démence. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. Celles qui échouent deviennent folles pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas entreprendre la moindre action, ne comprend pas ce que disent les autres créatures, ne peut pas lire et ne parle que dans un charabia incompréhensible. C'est le MJ qui contrôle ses déplacements qui deviennent complètement erratiques.

Désespoir. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être submergée par le désespoir pendant 1 minute. Pendant tout ce temps, elles ne peuvent pas attaquer ni viser une créature avec une capacité, un sort ou un autre effet magique hostile.

Discorde. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui le ratent se mettent à se quereller avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant tout ce temps, elles sont incapables de tenir une conversation sensée et subissent un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être *neutralisée* par une douleur insoutenable pendant 1 minute.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *étourdie* pendant 1 minute.

Frayeur. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont *terrorisées* pendant 1 minute. Une cible *terrorisée* lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du glyphe de 9 mètres au minimum à chacun de ses tours, dans la mesure du possible.

Mort. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 10d10 dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou tomber *inconsciente* pendant 10 minutes. Une telle créature se réveille si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.

TÉLÉKINÉSIE

Transmutation de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous devenez capable de déplacer ou de manipuler des créatures ou des objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, puis en tant qu'action à chaque round pendant toute la durée du sort, vous pouvez exercer votre force de volonté sur une créature ou un objet situés à portée et dans votre champ de vision, ce qui provoque l'effet approprié indiqué plus bas. Vous pouvez affecter

la même cible, round après round, ou en choisir une nouvelle quand vous le désirez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée.

Créatures. Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Faites un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation, opposé à un test de Force de la cible. Si vous l'emportez, vous déplacez la créature d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, y compris en hauteur, mais pas hors de portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est *entravée* dans votre étreinte télékinétique. Une créature soulevée dans les airs reste suspendue dans le vide.

Lors des rounds suivants, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir votre prise télékinétique sur la cible en répétant les tests opposés.

Objets. Vous pouvez essayer de déplacer un objet pesant au maximum 500 kilogrammes. Si cet objet n'est ni porté ni transporté, vous le déplacez automatiquement d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, mais pas hors de portée du sort.

Si l'objet est porté ou transporté par une créature, faites un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation, opposé à un test de Force de cette créature. Si vous l'emportez, vous éloignez l'objet de cette créature sur un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, mais pas hors de portée du sort.

Vous exercez un contrôle précis sur les objets pris dans votre étreinte télékinétique, vous pouvez donc manipuler un outil basique, ouvrir une porte ou un récipient, déposer un objet dans un récipient ou en retirer un, ou encore verser le contenu d'une fiole.

TÉLÉPORTATION

Invocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément à la destination de votre choix, ainsi qu'un maximum de huit créatures consentantes de votre choix situées à portée et dans votre champ de vision ou bien ainsi qu'un unique objet situé à portée et dans votre champ de vision. Si vous prenez un objet pour cible, il doit tenir dans un cube de 3 mètres de côté et il ne doit pas être porté ni transporté par une créature non consentante.

Vous devez choisir une destination connue, située sur le même plan d'existence que vous. C'est votre degré de familiarité avec la destination qui détermine vos chances d'arriver sur place. Le MJ lance 1d100 et consulte la table ci-dessous.

Familiarité. « *Cercle permanent* » désigne un cercle de téléportation dont vous connaissez la séquence de symboles. « *Objet associé* » indique que vous possédez un objet prélevé à la destination choisie au cours des 6 derniers mois, comme un livre sorti de l'étagère de la bibliothèque d'un magicien, les draps d'une suite royale ou un éclat de marbre arraché au tombeau secret d'une liche. « *Très familier* » désigne un endroit où vous êtes souvent rendu, un lieu que vous avez soigneusement étudié ou un endroit que vous voyez au moment de l'incantation.

« *Vu à quelques reprises* » correspond aux endroits que vous avez vus plus d'une fois, mais avec lesquels vous n'êtes pourtant pas très familiers. « *Vu une fois* » représente un lieu vu une seule fois, éventuellement par magie. « *Description* » correspond à un endroit que vous connaissez seulement via la description d'autrui, aussi bien au niveau de son emplacement que de son apparence, éventuellement grâce à une carte. « *Destination factice* » désigne les endroits qui n'existent pas, si par exemple vous avez tenté de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais n'avez vu qu'une illusion ou si vous essayez de vous téléporter en un endroit familier qui n'existe plus.

Sur place. Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) apparaissez exactement où vous le souhaitiez.

À proximité. Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) apparaissez à une distance aléatoire de votre

Téléportation - degré de familiarité

Familiarité	Incident	Zone similaire	À proximité	Sur place
Cercle permanent	—	—	—	01-100
Objet associé	—	—	—	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu à quelques reprises	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Destination factice	01-50	51-100	—	—

destination, éloignés dans une direction tout aussi aléatoire. La distance qui vous sépare de votre destination est de 1d10 × 1d10 % de la distance que le sort vous a fait parcourir. Par exemple, si vous essayez de vous téléporter à une destination située à 180 kilomètres de votre position, que vous arrivez à proximité, et que vous obtenez 5 et 3, vous allez arriver à 15 % de distance de votre destination, c'est-à-dire à 27 kilomètres. Le MJ détermine la direction dans laquelle vous vous êtes éloignés de la cible en lançant 1d8, le 1 représentant le Nord, le 2 le Nord-Est, le 3 l'Est, etc., jusqu'à faire le tour de la rose des vents. Si vous comptiez vous téléporter dans une cité portuaire et arrivez à 27 kilomètres au large de ses côtes, en pleine mer, vous pourriez bien avoir quelques ennuis.

Zone similaire. Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) arrivez dans une zone différente de celle prévue, mais dotée de caractéristiques visuelles ou thématiques similaires. Par exemple, si vous comptiez regagner votre laboratoire, vous pourriez arriver dans celui d'un autre magicien ou dans une boutique d'alchimie qui possède nombre d'outils et d'appareils présents dans votre laboratoire. En général, vous apparaissez dans l'endroit ressemblant à votre destination le plus proche de celle-ci, mais comme le sort n'a pas de limite de portée, vous pouvez tout à fait arriver n'importe où sur votre plan d'existence.

Incident. La magie imprévisible du sort complique le voyage. Chaque créature téléportée (ou l'objet téléporté) subit 3d10 dégâts de force tandis que le MJ relance le dé pour savoir où vous arrivez (sachant qu'il peut se produire plusieurs incidents, chacun infligeant ses propres dégâts).

TEMPÊTE DE FEU

Évocation de niveau 7
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une tempête faite de nuages de feu ronflant se forme à l'endroit que vous avez choisi, à portée. La tempête occupe une zone composée d'un maximum de dix cubes de 3 mètres d'arête, que vous pouvez disposer comme bon vous semble. Chaque cube doit avoir au moins une face adjacente à celle d'un autre cube. Chaque créature de la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d10 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu endommage les objets présents dans la zone et embrase les objets inflammables de la zone que personne ne porte ou ne transporte. Si vous le désirez, les flammes peuvent épargner la végétation présente dans la zone.

TEMPÊTE DE GRÊLE

Évocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : instantanée

Des grêlons durs comme de la pierre s'abattent dans un cylindre de 6 mètres de rayon pour 12 mètres de haut, centré sur un point de votre choix à portée. Chaque créature présente dans le cylindre doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid tandis que les autres en subissent la moitié seulement.

Les grêlons transforment la zone en terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, les dégâts contondants augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 4.

TEMPÊTE DE NEIGE

Invocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, une averse de flocons et de neige fondue s'abat dans un cylindre de 6 mètres de haut pour un rayon de 12 mètres centré sur un point de votre choix situé à portée. Dans la zone, la visibilité est nulle et les flammes à nu s'éteignent.

Le sol de la zone est couvert d'une couche de verglas si glissante que le terrain devient difficile. Quand une créature entre dans la zone d'effet pour la première fois de son tour ou y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber *à terre*.

Si une créature se concentre dans la zone d'effet du sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort, ou perdre sa concentration.

TEMPÊTE DE SABLE

Invocation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1 kilomètre
Composantes : V, S, M (une rose des sables)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une gigantesque tempête de sable qui balaye tout sur son passage. La vague de sable mesure 150 mètres

de large, 24 mètres de long et 24 mètres de haut. Elle débute au point désigné situé à portée puis se déplace à une vitesse de 24 mètres par round dans la direction de votre choix. Une fois la direction fixée, il n'est plus possible d'en modifier la course. La vague inflige 8d6 dégâts contondants à toute créature qui se trouve sur son passage. Chaque créature affectée a droit à un jet de sauvegarde de Force pour réduire les dégâts de moitié. Les créatures de taille G ou inférieure qui le ratent sont emportées dans les airs et subissent 3d6 dégâts supplémentaires (non affectés par le résultat du jet de sauvegarde), tandis que les créatures de taille TG ou supérieure tombent *à terre*. Tant qu'une créature se trouve dans la zone d'effet de la tempête, elle est *aveuglée* et elle bénéficie d'un abri important.

Si ce sort est lancé dans un désert de sable ou de pierre, il inflige 4d6 dégâts supplémentaires (qui sont divisés par deux en cas de jet de sauvegarde de Force réussi).

TEMPÊTE VENGERESSE

Invocation de niveau 9
Temps d'incantation : 1 action
Portée : champ de vision
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

De menaçantes nuées orageuses se forment en un point situé dans votre champ de vision et s'étendent dans un rayon de 110 mètres. Des éclairs strient la zone, le tonnerre gronde et un vent fort se lève. Chaque créature située sous le nuage lors de son apparition (mais pas à plus de 1 500 mètres au-dessous) doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 2d6 dégâts de tonnerre et sont *assourdies* pendant 5 minutes.

À chaque round où vous continuez à vous concentrer sur ce sort, il génère des effets supplémentaires à votre tour.

Round 2. Une pluie acide se met à tomber. Les créatures et les objets situés sous le nuage subissent 1d6 dégâts d'acide.

Round 3. Vous appelez six éclairs qui s'abattent du nuage sur six créatures ou objets de votre choix situés sous la nuée. Une même créature ou un même objet ne peut pas être la cible de plusieurs éclairs. Une créature frappée par la foudre doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 10d6 dégâts de foudre, la moitié seulement si elle réussit.

Round 4. La grêle se met à tomber. Chaque créature située sous le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Rounds 5 à 10. Des bourrasques et une pluie glacée balaient la zone sous le nuage et la transforment en terrain difficile où la visibilité est nulle. Chaque créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Il est impossible d'effectuer une attaque avec une arme à distance dans la zone. Le vent et la pluie fonctionnent comme une distraction sévère quand il s'agit de se concentrer sur un sort. Enfin, des bourrasques de vent fort (de 30 à 75 kilomètres par heure) dispersent automatiquement le brouillard, la brume et les phénomènes similaires stagnant dans la zone, qu'ils soient d'origine ordinaire ou magique.

TÉNÈBRES

Évocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de poix ou un bout de charbon)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques se répandent depuis un point de votre choix situé à portée, jusqu'à englober une sphère de 4,50 mètres de rayon. Les ténèbres s'étendent en franchissant tout angle éventuel. La vision dans le noir d'une créature ne suffit pas à percer ces ténèbres et les lumières non-magiques se révèlent incapables de les éclairer.

Si le point que vous avez choisi est un objet en votre possession ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par autrui, les ténèbres émanent de l'objet et se déplacent avec lui. Il suffit de recouvrir complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un heaume, pour bloquer les ténèbres.

Si une partie de la zone affectée par ce sort chevauche une zone de lumière issue d'un sort de niveau 2 ou moins, elle dissipe le sort de lumière.

TENTACULES NOIRS

Invocation de niveau 4
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de tentacule appartenant à une pieuvre ou un calmar géant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules noirs grouillants envahissent le sol d'un emplacement de 6 mètres de côté situé à portée et dans votre champ de vision. Pendant toute la durée du sort, ils transforment la zone en terrain difficile.

Quand une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois au cours d'un tour, ou quand elle débute son tour dans cette zone, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle reçoit 3d6 dégâts contondants et se retrouve *entravée* par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui commence son tour déjà *entravée* dans la zone subit 3d6 dégâts contondants.

Une créature *entravée* par les tentacules peut utiliser son action pour effectuer un test de Force ou de Dextérité (à elle de choisir) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle parvient à se libérer.

TERRAIN HALLUCINATOIRE

Illusion de niveau 4
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une pierre, une brindille et un bout de plante verte)
Durée : 24 heures

Vous maquillez le terrain naturel dans un cube de 45 mètres d'arête situé à portée et lui attribuez l'apparence, les bruits et les odeurs d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, vous pouvez faire passer un champ ou une route pour un marais, une colline, une crevasse ou un autre terrain difficile voire impossible à traverser. Vous pouvez aussi déguiser une mare en prairie, un précipice en pente douce ou un goulet semé de rocaille en route large et aplanie. Les structures manufacturées, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas d'apparence.

Les caractéristiques tactiles de la zone ne changent pas, les créatures qui y pénètrent risquent donc fort de percer l'illusion à jour. Si la différence entre le terrain réel et l'illusion n'est pas évidente au toucher, une créature qui examine soigneusement la zone a droit à un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort pour percer l'illusion à jour. Une fois qu'une créature a compris l'illusion, elle la voit comme une image floue superposée au terrain réel.



Toile d'araignée

TEXTE ILLUSOIRE

Illusion de niveau 1 (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : S, M (de l'encre à base de plomb valant au minimum 10 po, que le sort consume)
Durée : 10 jours

Vous écrivez sur un papier, un parchemin ou un autre matériau adapté à l'écriture et l'imprégnez d'une puissante illusion qui persiste pendant toute la durée du sort.

À vos yeux et à ceux de toutes les créatures que vous désignez lors de l'incantation, l'écriture semble normale, de votre main, et transmet le message que vous aviez en tête en rédigeant le texte. Pour les autres personnes, vos écrits semblent appartenir à une langue inconnue ou magique complètement inintelligible, ou alors ils transmettent un message complètement différent de la réalité, rédigé d'une main qui n'est pas la vôtre et dans une autre langue de votre connaissance.

Si quelqu'un dissipe le sort, l'illusion disparaît, mais le message original aussi. Une créature dotée de vision parfaite est capable de lire le message original.

THAUMATURGIE

Transmutation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : jusqu'à 1 minute

Vous créez une manifestation merveilleuse mineure ou un signe de puissance surnaturelle à portée, ce qui génère l'un des effets magiques suivants à portée.

- Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute.
- Les flammes vacillent, se ravivent, se réduisent ou changent de couleur pendant une minute.
- Vous provoquez des secousses inoffensives qui agitent le sol pendant 1 minute.
- Vous émettez un son instantané qui émane d'un point de votre choix situé à portée, comme un roulement de tonnerre, le croassement d'un corbeau ou des murmures inquiétants.
- Vous provoquez la fermeture ou l'ouverture violente et immédiate d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous modifiez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez avoir que trois effets d'une minute actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

TOILE D'ARAIGNÉE

Invocation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de toile d'araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisses et collantes en un point de votre choix situé à portée. Pendant toute la durée du sort, les toiles occupent un cube de 6 mètres d'arête centré sur le point choisi. Elles forment un terrain difficile à la visibilité réduite.

Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux éléments solides, comme des murs ou des arbres, ou disposées en couches sur le sol, le plafond ou un mur, elles s'effondrent sur elles-mêmes et le sort se termine au début de votre prochain tour. Des toiles disposées en couches superposées sur une surface plane s'accumulent sur une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y pénètre lors de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, ou être *entravée* tant qu'elle reste dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature *entravée* par les toiles peut utiliser son action pour effectuer un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle n'est plus *entravée*.

Les toiles sont inflammables. Un cube de toiles de 1,50 mètre d'arête exposé au feu brûle en 1 round, infligeant 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

TRAIT DE FEU

Évocation, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez un trait enflammé sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous touchez, elle subit 1d10 dégâts de feu. Si le sort touche un objet inflammable qui n'est ni porté ni transporté, il s'embrase.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 quand vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

TRANSPERCER

Invocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous blessez une créature avec une arme à distance qui inflige des dégâts perçants ou tranchants, l'arme reste fichée dans le corps de votre cible. Elle lui inflige 1d6 dégâts supplémentaires à chacun de vos tours suivants jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à ce qu'elle utilise son action pour retirer l'arme. Retirer l'arme lui inflige 2d6 dégâts, ou la moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2, remplacez les d4 par des d6. Pour chaque niveau de sort supérieur augmentez le dé utilisé, jusqu'au d12 pour un emplacement de niveau 5.

TRANSPORT VÉGÉTAL

Invocation de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée de taille G ou supérieure située à portée et une autre plante de mêmes dimensions, située à n'importe quelle distance mais sur le même plan d'existence. Vous devez impérativement avoir vu ou touché la plante de destination au moins une fois auparavant. Pendant toute la durée du sort, n'importe quelle créature peut entrer par la plante de départ et ressortir par celle d'arrivée en dépensant 1,50 mètre de déplacement.

TREMBLEMENT DE TERRE

Évocation de niveau 8
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière, un caillou et un peu d'argile)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une perturbation sismique en un point situé au niveau du sol, dans votre champ de vision et à portée. Pendant toute la durée du sort, d'intenses secousses agitent le sol dans un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point choisi. Elles ébranlent toutes les créatures et structures en contact avec le sol de cette zone.

Le sol affecté devient un terrain difficile. Toute créature qui se trouve en contact avec le sol et en pleine concentration doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de voir sa concentration brisée.

Quand vous lancez ce sort, et à la fin de chacun de vos tours passés à vous concentrer dessus, toutes les créatures

en contact avec le sol de la zone affectée doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber *à terre*.

Le sort a des effets supplémentaires selon le terrain affecté. C'est au MJ de déterminer cela.

Fissures. Une fois que vous avez lancé le sort, des fissures s'ouvrent dans toute la zone affectée au début de votre tour suivant. 1d6 fissures s'ouvrent en des points choisis par le MJ. Chacune fait 1d10×3 mètres de profondeur pour 3 mètres de large et s'étend d'un bout de la zone sismique à l'autre. Une créature qui se tient sur l'emplacement d'une fissure en train de s'ouvrir doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle tombe dedans, sinon elle réussit à s'écarter à temps.

Une structure s'effondre automatiquement si une fissure s'ouvre sous elle (voir plus loin).

Structures. Les secousses infligent 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol au moment où vous lancez le sort et au début de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si l'une d'elles tombe à 0 point de vie, elle s'effondre et blesse peut-être les créatures voisines. Une créature qui se trouve près d'un bâtiment en train de s'effondrer, à une distance égale ou inférieure à la moitié de la hauteur de ce bâtiment, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts contondants, elle tombe *à terre* et elle est ensevelie sous les décombres. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 via une action pour y échapper. Le MJ peut modifier le DD en fonction de la nature des décombres. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts, ne tombe pas *à terre* et n'est pas ensevelie.

TROMPERIE

Illusion de niveau 5
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez *invisible* à l'instant même où un double illusoire de votre personne apparaît là où vous vous trouvez. Ce double persiste pendant toute la durée du sort, mais votre invisibilité se termine dès que vous lancez un sort ou attaquez.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer votre double d'un maximum de deux fois votre vitesse et le faire bouger, parler et se comporter comme bon vous semble.

Vous pouvez voir par les yeux et entendre par les oreilles de votre double comme si vous vous trouviez à son emplacement. À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour passer d'une perception via ses sens à une perception via les vôtres ou inversement. Tant que vous utilisez les sens de votre double, vous êtes sourd et aveugle à ce qui se passe directement autour de vous.

TROUVER LES PIÈGES

Divination de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Concernant ce sort, le terme de piège désigne toute chose qui inflige soudainement ou de façon inattendue un effet considéré comme néfaste ou indésirable et que son créateur a conçu dans ce but. Ainsi, le sort prévient si une zone est affectée par une alarme, un glyphe de garde ou une fosse piégée mécanique, mais il ne révèle pas une faiblesse naturelle dans un plancher, un plafond instable ou une doline cachée.

Le sort indique simplement qu'il y a un piège ; il ne précise pas où, mais vous donne une idée générale de la nature du danger qu'il représente.

TROUVER UN CHEMIN

Divination de niveau 6
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un ensemble d'instruments de divination [comme des os, des bâtonnets en ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées] d'une valeur de 100 po et un objet venant de l'endroit que vous cherchez)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Ce sort vous permet de trouver le chemin physique le plus direct et le plus court vers un endroit fixe spécifique avec lequel vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Le sort échoue si vous choisissez une destination située sur un autre plan d'existence, une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination n'ayant rien de spécifique (comme l'antre d'un dragon vert).

Tant que le sort persiste et que vous êtes sur le même plan d'existence que votre destination, vous savez dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve. Tant que vous faites route vers votre destination, à chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous déterminez automatiquement celui qui sera le plus court et le plus direct (mais pas forcément le plus sûr).

TROUVER UNE MONTURE

Invocation de niveau 2
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous invoquez un esprit qui prend la forme d'une monture dotée d'une intelligence, d'une puissance et d'une loyauté hors du commun, et créez un lien durable avec lui. La monture apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et prend l'apparence de votre choix : un cheval de guerre, un poney, un chameau, un élan ou un mastiff. (Votre MJ peut autoriser d'autres formes animales.) La monture possède le profil technique de la forme choisie mais, au lieu d'être de type normal, elle est céleste, féerique ou fiélone (à vous de choisir). De plus, si elle a d'ordinaire une Intelligence de 5 ou moins, cette caractéristique passe à 6 et elle comprend un langage de votre choix que vous maîtrisez.

Vous pouvez chevaucher votre monture au combat ou en dehors des affrontements, et le lien instinctif que vous partagez avec elle vous permet de vous battre ensemble comme si vous étiez une seule et même entité. Tant que vous la chevauchez, les sorts qui vous visent exclusivement l'affectent aussi si vous le désirez.

Quand la monture tombe à 0 point de vie, elle disparaît sans laisser de cadavre physique. Vous pouvez la renvoyer quand vous le désirez par une action qui la fait disparaître. Si vous lancez de nouveau ce sort, c'est la même monture qui apparaît, disposant à nouveau de tous ses points de vie.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre monture tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 kilomètre.

Vous ne pouvez vous lier qu'à une seule monture issue de ce sort à la fois. Vous pouvez libérer la monture du lien quand vous le désirez, par une action qui la fait disparaître.

VAGUE TONNANTE

Évocation de niveau 1
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cube de 4,50 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague de force tonnante émane de vous. Chaque créature située dans un cube de 4,50 mètres d'arête partant de vous doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui échouent subissent 2d8 dégâts de tonnerre et sont bousculées de 3 mètres en face de vous. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas bousculées.

De plus, les objets qui ne sont pas arrimés et se trouvent entièrement englobés dans la zone affectée sont automatiquement éloignés de 3 mètres à l'opposé de vous. Le sort émet un grondement de tonnerre qui s'entend dans un rayon de 90 mètres.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du premier.

VERROU MAGIQUE

Abjuration de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière d'or d'une valeur minimum de 25 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez une ouverture fermée, comme une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou autre. Elle se verrouille alors pour toute la durée du sort. Vous et toutes les créatures désignées lors de l'incantation du sort pouvez ouvrir l'ouverture normalement. Vous pouvez aussi définir un mot de passe qui, une fois prononcé dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'objet fermé, dissipe le sort pendant 1 minute. Sinon, impossible d'ouvrir l'objet à moins de le briser ou de dissiper ou supprimer le sort. Un sort de *déblocage* supprime le *verrou magique* pendant 10 minutes.

Tant que l'objet est affecté par ce sort, il est bien plus difficile à briser ou à ouvrir de force : le DD pour le briser ou crocheter ses éventuelles serrures augmente de 10.

VISER JUSTE

Divination, tour de magie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Vous tendez la main et pointez du doigt une cible à portée. Votre magie vous donne un bref aperçu de ses défenses. À votre prochain tour, vous avez l'*avantage* lors de votre premier jet d'attaque contre elle, à condition que le sort ne se soit pas terminé avant.

VISION DANS LE NOIR

Transmutation de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui permettre de voir dans le noir. Pendant toute la durée du sort, elle bénéficie de la vision dans le noir à une distance de 18 mètres.

VISION SUPRÊME

Divination de niveau 6
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un collyre coûtant 25 po, fait de poudre de champignon, de safran et de graisse, que le sort consume)
Durée : 1 heure


Vol

Grâce à ce sort, la créature consentante que vous touchez est capable de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie de vision parfaite, repère les portes dérobées cachées par magie et voit le plan éthéré, tout cela dans un rayon de 36 mètres.

VITALITÉ

Évocation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Jusqu'à six créatures vivantes de votre choix, à portée et dans votre champ de vision, récupèrent 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 4 ou supérieur, vous augmentez le nombre de points de vie récupéré par round de 1 point par niveau au-delà du niveau 3.

VOIR L'INVISIBLE

Divination de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de talc et un saupoudrage de poudre d'argent)
Durée : 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous voyez les créatures et les objets *invisibles* comme s'ils étaient bien visibles et vous pouvez aussi observer le plan éthéré. Les créatures et les objets éthérés vous apparaissent comme des silhouettes translucides et fantomatiques.

VOL

Transmutation de niveau 3
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une rémige)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante et lui conférez la capacité de voler à une vitesse de 18 mètres pendant toute la durée du sort. Si la cible se trouve dans les airs quand le sort se termine, elle tombe, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 3.

ZONE DE VÉRITÉ

Enchantement de niveau 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique capable de protéger contre la duplicité, de la forme d'une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Jusqu'à la fin du sort, une créature qui pénètre dans la sphère pour la première fois de son tour ou y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, elle ne peut pas mentir délibérément tant qu'elle reste dans la zone du sort. Vous savez si chaque créature présente a réussi ou raté son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort qui la limite et peut donc soigneusement éviter de répondre aux questions qui susciteraient normalement un mensonge de sa part. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses, tant qu'elle reste dans les limites de la vérité.

Appendice A : Panthéons historiques et fantastiques

Les panthéons celtique, égyptien, grec et nordique sont des interprétations fantastiques des religions historiques de l'aube de la civilisation occidentale. Ils présentent des divinités parfaitement adaptées au jeu, séparées de leur contexte historique dans le monde réel et réunies dans des panthéons servant les besoins du jeu.

Le panthéon celtique

On dit que chaque âme recèle une fibre sauvage, qui vibre à l'appel d'une chouette la nuit, à l'écoute du vent dans la pinède, à la vue du rouge inattendu d'une branche de houx dans un chêne. C'est là que résident les dieux celtiques. Ils sont nés de la source et du ruisseau, tirent leur puissance du chêne et de la beauté des bois et des landes. Ces dieux sont apparus lorsque le premier forestier a osé mettre un nom sur le visage deviné dans l'écorce d'un arbre et sur la voix perçue dans le babil d'un ruisseau.

Les dieux celtiques ont autant de druides que de clercs à leur service, car ils sont très proches des forces de la nature que les druides révèrent tant.

Le panthéon grec

Les dieux de l'Olympe font connaître leur présence dans le doux clapotis des vagues sur le rivage et le fracas du tonnerre sur les pics enveloppés de nuées d'orage. Les bois grouillants de gibier et les collines arides couvertes d'oliviers portent les traces de leur passage. Leur présence résonne dans chaque aspect de la nature et ils se sont aussi taillé une place dans le cœur des humains.

Le panthéon égyptien

Ces dieux forment une jeune dynastie au sein d'une antique famille divine, héritiers chargés de régner sur le cosmos et de veiller au maintien du principe divin de Ma'at, l'ordre fondamental de la vérité, la justice, la loi et l'ordre, qui définit la place logique et méritée des dieux, des pharaons mortels et des hommes et femmes ordinaires au sein de l'univers.

Le panthéon égyptien est assez inhabituel en ce qu'il a trois dieux responsables de la mort, tous dotés d'un alignement différent. Anubis est le dieu Loyal Neutre de l'après-vie, celui qui juge les âmes des morts. Set est le dieu Chaotique Mauvais du meurtre et peut-être est-ce pour le meurtre de son frère, Osiris, qu'il est le plus connu. Enfin, Nephthys est la déesse Chaotique Bonne du deuil.

Le panthéon nordique

Là où le paysage plonge depuis les collines enneigées vers des fjords glacés, là où les drakkars sont tirés sur la plage, là où les glaciers avancent à chaque automne et reculent à chaque printemps… Là se trouve la terre des vikings, le foyer du panthéon nordique. Il y règne un climat brutal qui engendre un mode de vie brutal. Pour survivre, les guerriers de ces contrées ont dû s'adapter aux rudes conditions climatiques, mais ils ne se sont pas laissé pervertir par les besoins de leur environnement. Étant donné qu'ils sont contraints de recourir au pillage pour se nourrir et s'enrichir, il est même étonnant qu'ils aient si bien tourné. Les pouvoirs de leurs dieux reflètent leur besoin d'un dirigeant fort et d'actions décisives et ils voient leurs divinités dans chaque méandre d'une rivière, les entendent dans le fracas du tonnerre et le grondement des glaciers, et les sentent dans la fumée d'une maison de bois en flammes.

Le panthéon nordique comprend deux grandes familles, les ases (les divinités de la guerre et du destin) et les vanes (les dieux de la fertilité et de la prospérité). Ces familles étaient autrefois ennemies, mais elles sont devenues de proches alliées dans leur combat contre leurs ennemis commun, les géants (y compris les dieux Surtur et Thrym).

Le panthéon d'Osgild

Invincible, la première campagne pour ***Héros & Dragons*** a pour cadre les terres d'Osgild et plus précisément un petit royaume excentré à l'extrême sud-est de la région, le royaume de Cobis. La région d'Osgild a longtemps été dominée par le grand empire qui lui donna son nom, aussi cette vaste zone géographique forme-t-elle une entité homogène en termes d'histoire et de religion.

Au premier âge, avant l'arrivée des hommes, les peuples anciens (elfes, nains) pratiquaient une religion animiste et priaient les Puissances (les éléments, les saisons, les seigneurs des bêtes). Aujourd'hui, les humains appellent ces divinités les anciens dieux et leur culte est quasiment éteint. Seuls les druides leur rendent encore hommage. Le second âge débuta avec la chute des Pierres du Ciel (*Kaer Ouros*) et il marqua l'avènement des humains et des nouveaux dieux, c'est du moins ainsi que les Premiers Nés (les elfes) les nomment. Mais ce n'est qu'au troisième âge, initié par un autre cataclysme qui mit fin à l'hégémonie des elfes, que débuta la domination des nouveaux dieux sur les terres d'Osgild. À l'image des humains, les nouveaux dieux sont nombreux et variés. Bien qu'importante, la liste que nous vous fournissons n'est donc pas exhaustive et elle laisse la place à des cultes locaux.

Les divinités celtiques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Dagda, dieu du climat et des récoltes	CB	Nature, Temps	Chaudron bouillonnant ou bouclier
Arawn, dieu de la vie et de la mort	NM	Mort, Vie	Étoile noire sur fond gris
Bélénos, dieu du soleil, de la lumière et de la chaleur	NB	Lumière, Feu	Disque solaire et pierres dressées
Brigit, déesse des rivières et du bétail	NB	Vie, Eau	Passerelle
Diancecht, dieu de la médecine et de la guérison	LB	Vie, Protection	Branches de chêne et de houx croisées
Dunatis, dieu des montagnes et des pics	N	Nature, Terre	Pic montagneux coiffé d'un soleil rouge
Goibhniu, dieu des forgerons et de la guérison	NB	Feu, Vie	Maillet géant par-dessus une épée
Lugh, dieu des arts, du voyage et du commerce	CN	Arts, Voyage	Paire de mains aux longs doigts
Manannan mac Lir, dieu des océans et des créatures marines	LN	Eau, Tempête	Vague blanche sur fond vert
Math Mathonwy, dieu de la magie	NM	Magie	Bâton
Morrigan, déesse des batailles	CM	Guerre	Deux lances croisées
Nuada, dieu de la guerre et des guerriers	N	Guerre, Force	Main d'argent sur fond noir
Oghma, dieu des discours et des écrits	NB	Connaissance	Parchemin déplié
Silvanus, dieu de la nature et des forêts	N	Nature	Chêne en été

Les divinités grecques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Zeus, dieu du ciel et seigneur des dieux	N	Air, Tempête	Poing serrant des éclairs
Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté	CB	Charme	Coquillage
Apollon, dieu de la lumière, de la musique et de la guérison	CB	Arts, Lumière	Lyre
Arès, dieu de la guerre et des luttes	CM	Guerre	Lance
Artémis, déesse de la chasse et de la naissance	NB	Nature, Vie	Arc et flèche sur un disque lunaire
Athéna, déesse de la sagesse et de la civilisation	LB	Guerre, Connaissance	Hibou
Déméter, déesse de l'agriculture	NB	Vie, Lumière	Tête de jument
Dionysos, dieu de l'allégresse et du vin	CN	Arts, Vie	Thyrse (bâton couronné d'une pomme de pin)
Hadès, dieu du monde souterrain	LM	Mort, Ténèbres	Bélier noir
Hécate, déesse de la magie et de la lune	CM	Ruse, Magie	Lune couchante
Héphaïstos, dieu de la forge et de l'artisanat	NB	Connaissance, Feu	Marteau et enclume
Héra, déesse du mariage et des intrigues	CN	Charme, Duperie	Éventail en plumes de paon
Hercule, dieu de la force et de l'aventure	CB	Force, Voyage	Tête de lion

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Hermès, dieu des voyages et du commerce	CB	Ruse, Voyage	Caducée (bâton ailé avec des serpents)
Hestia, déesse du foyer et de la famille	NB	Vie, Protection	Foyer
Niké, déesse de la victoire	LN	Guerre	Femme ailée
Pan, dieu de la nature	CN	Nature	Syrinx (flûte de pan)
Poséidon, dieu de la mer et des séismes	CN	Tempête, Eau	Trident
Tyché, déesse de la bonne fortune	N	Duperie	Pentagramme rouge

Les divinités égyptiennes

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Rê-Horakhty, dieu du soleil, dirigeant des dieux	LB	Lumière, Noblesse	Disque solaire encerclé par un serpent
Anubis, dieu du jugement et de la mort	LN	Mort, Temps	Chacal noir
Apophis, dieu du mal, du feu et des serpents	NM	Duperie, Feu	Serpent enflammé
Bastet, déesse des chats et de la vengeance	CB	Guerre, Protection	Chat
Bès, dieu de la chance et de la musique	CN	Arts, Charme	Image d'un dieu difforme
Hathor, déesse de l'amour, de la musique et de la maternité	NB	Charme, Lumière	Tête de vache cornue avec un disque lunaire
Imhotep, dieu de l'artisanat et de la médecine	NB	Connaissance, Protection	Pyramide à degrés
Isis, déesse de la fertilité et de la magie	NB	Magie, Vie	Ânkh et étoile
Nephthys, déesse de la mort et du deuil	CB	Mort	Cornes autour d'un disque lunaire
Osiris, dieu de la nature et du monde souterrain	LB	Nature, Ténèbres	Crosse et fléau
Ptah, dieu de l'artisanat, du savoir et des secrets	LN	Connaissance, Duperie	Taureau
Set, dieu des ténèbres et des tempêtes de sable	CM	Ténèbres, Duperie	Cobra enroulé
Sobek, dieu de l'eau et des crocodiles	LM	Nature, Eau	Tête de crocodile cornue avec des plumes
Thoth, dieu du savoir et de la sagesse	N	Connaissance, Temps	Ibis

Les divinités nordiques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Odin, dieu du savoir et de la guerre	NB	Guerre, Connaissance	Œil bleu attentif
Ægir, dieu de la mer et des tempêtes	NM	Tempête, Eau	Vagues agitées
Baldr, dieu de la beauté et de la poésie	NB	Arts, Charme	Calice en argent incrusté de gemmes
Forseti, dieu de la justice et de la loi	N	Justice, Lumière	Tête d'homme barbu
Freyr, dieu de la fertilité et du soleil	NB	Lumière, Vie	Épée à deux mains d'un bleu glacé

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Freyja, déesse de la fertilité et de l'amour	NB	Charme, Vie	Faucon
Frigg, déesse de la naissance et de la fertilité	N	Vie, Protection	Chat
Heimdall, dieu de la vigilance et de la loyauté	LB	Guerre, Justice	Corne de brume
Hel, déesse du monde souterrain	NM	Mort, Ténèbres	Visage de femme pourrissant d'un côté
Hermód, déesse de la chance	CN	Duperie, Voyage	Parchemin ailé
Loki, dieu des voleurs et de la duperie	CM	Duperie, Charme	Flamme
Njörd, dieu de la mer et du vent	NB	Air, Tempête	Pièce d'or
Ód, dieu de la lumière et du soleil	CB	Lumière	Disque solaire
Sif, déesse de la guerre	CB	Guerre	Épée levée
Skadi, dieu de la terre et des montagnes	N	Nature, Terre	Pic montagneux
Surt, dieu des géants du feu et de la guerre	LM	Guerre, Feu	Épée enflammée
Thor, dieu des tempêtes et du tonnerre	CB	Tempête, Guerre	Marteau
Thrym, dieu des étendues glacées et des géants du froid	CM	Guerre, Froid	Hache d'arme à double tranchant blanche
Týr, dieu du courage et de la stratégie	LN	Force, Justice	Épée
Ull, dieu de la chasse et de l'hiver	CN	Nature, Froid	Arc long

Les divinités d'Osgild

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Arcanna, déesse de la Magie blanche	NB	Magie, Lumière	Étoile
Abalath, dieu des Complots et de la Vengeance	NM	Duperie, Guerre	Dague
Arshran, dieu du Feu et des Forgerons	LN	Feu	Enclume
Arwendée, déesse de la Chasse et des Archers	N	Nature	Flèche
Aurilla, déesse de la Chance et des Aventuriers	CB	Voyage	Dé
Axënder, dieu du Devoir et de l'Honneur	LN	Justice, Protection	Heaume
Azazel, dieu de la Douleur et de la Cruauté	CM	Mort, Maladie	Fouet
Belzoeth, dieu des Tombeaux et des Morts-vivants	NM	Mort, Protection	Crâne
Céres, dieu de l'Agriculture et du Travail	LN	Nature, Protection	Épi de blé
Délia, déesse des Illusions et des Mensonges	CN	Charme, Duperie	Bouche
Danaëlle, déesse de la Passion et de la Jalousie	N	Charme	Cœur brisé
Dénora, déesse de la Compassion et de la Guérison	NB	Vie, Protection	Main
Desdemone, déesse de l'Esclavage et de la Servitude	LM	Charme	Chaîne
Ellona, déesse de la Perception et de la Vérité	LN	Connaissance	Œil

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Forthur, dieu du Courage et des Exploits	LN	Guerre	Poing fermé
Fydriss, déesse de la Peur et des Cauchemars	NM	Ténèbres	Masque grimaçant
Gaëlm, dieu des Arts et des Artistes	CB	Arts	Lyre
Géhenne, déesse des Cataclysmes et des Fléaux	NM	Tempête, Maladie	Éclair
Gorom, dieu de la Pierre et des Architectes	LN	Terre	Marteau
Guardal, dieu de la Loyauté et des Gardiens	LB	Justice, Protection	Écu
Hellion, dieu des Voleurs et du Pillage	CN	Duperie	Cape
Hybbèra, déesse de l'Indifférence et du Froid	NM	Froid	Cristal
Irrion, dieu de l'Ordre et de la Noblesse	LN	Justice, Guerre	Épée
Jeweln, dieu des Souterrains et des Mineurs	N	Terre, Ténèbres	Pioche
Linnarré, déesse de la Mer et des Marins	CN	Eau, Protection	Coquillage
Lucérion, dieu de la Corruption et de la Folie	CM	Charme, Maladie	Corde
Lugannor, dieu des Montagnes et des Géants	N	Terre, Force	Menhir
Maëdra, déesse de l'Obéissance et des Insectes	LM	Charme, Guerre	Araignée
Malkoer, dieu de la Maladie et des Épidémies	CM	Maladie	Rat
Mélenna, déesse des Forêts et des Animaux	N	Nature	Arbre
Méphistère, dieu de l'Ombre et des Secrets	CN	Ténèbres, Duperie	Masque (loup)
Miesserith, déesse de la Magie noire	NM	Magie, Ténèbres	Onyx
Mirandia, déesse du Sommeil et des Rêves	N	Charme	Demi-lune
Möndovaël, dieu des Nomades et du Voyage	N	Voyage	Botte
Morn, dieu de la Mort et du Passage dans l'au-delà	LN	Mort	Faux
Orbis, dieu du Commerce et des Marchands	LN	Protection	Pièce d'or
Oroax, dieu de la Destruction et de la Guerre	CM	Feu, Guerre	Hache
Oumaros, dieu de l'Air et des Cieux	N	Air	Nuage
Périndé, déesse de la Fertilité et des Mères	NB	Vie, Protection	Femme enceinte
Phobos, dieu de la Luxure et des Prostituées	NM	Charme	Phallus
Scrofélias, dieu des Mutilations et des Mendiants	NM	Maladies, Duperie	Main tranchée
Sélenne, déesse de la Paix et de la Liberté	CB	Voyage, Vie	Oiseau blanc
Solar, dieu de la Lumière et du Savoir	LB	Connaissance, Lumière	Soleil
Suëlle, déesse de la Beauté et de l'Amour	CB	Charme, Vie	Cœur
Trennër, dieu du Temps et des Ancêtres	LN	Temps	Sablier
Tulsadüm, dieu de la Jungle et des Reptiles	CN	Nature	Serpent qui se mord la queue
Tyriolith, dieu du Combat contre le Chaos et du Feu purificateur	LB	Guerre, Feu	Flamme
Vorona, déesse de la Justice et de la Loi	LN	Justice	Balance

Appendice B : Le magicien et le clerc du DRS

Le Document de Référence Système (DRS) propose deux archétypes que nous avons décidé de laisser de côté : le domaine de la vie pour le clerc et l'école d'évocation pour le magicien. La particularité de ces deux archétypes est d'appartenir à un ensemble d'archétypes similaires, pensés pour fonctionner de concert, et absents du document de référence. Extraits de cet ensemble, il nous semble que ces archétypes ne sont pas autonomes, laissant entrevoir l'absence des autres parties. C'est pourquoi nous avons décidé de les remplacer par le prêtre (à la place du domaine de la vie) et par l'académicien (à la place de l'école d'évocation).

Toutefois, nous vous proposons ici les deux archétypes originaux, pour celles et ceux qui souhaiteraient s'en servir. Vérifiez bien avec votre MJ s'il les accepte à sa table avant de les utiliser pour votre personnage.

Archétype de clerc : domaine de la Vie

Le domaine de la vie est centré sur l'énergie de vie positive, une des forces fondamentale de l'univers, qui est à l'origine de toute vie. Les dieux de la vie sont les défenseurs de la vitalité et de la santé, et ils soignent les malades et les blessés, prennent soin des individus dans le besoin et font barrage aux forces de la mort et de la non-mort. Presque toutes les déités qui ne sont pas mauvaises peuvent se réclamer d'une influence dans ce domaine, et plus particulièrement les déités agricoles ou solaires, celles de la guérison et de l'endurance, ou les divinités du foyer et de la communauté.

Sorts du domaine de la vie

Niveau de clerc	Sorts
1	*bénédiction*, *soin des blessures*
3	*arme spirituelle*, *restauration inférieure*
5	*lueur d'espoir*, *revigorer*
7	*gardien de la foi*, *protection contre la mort*
9	*rappel à la vie*, *soin des blessures de groupe*

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous obtenez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la vie

Dès le niveau 1 également, vos sorts de soins sont plus efficaces. À chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 1 ou plus élevé afin de redonner des points de vie à une créature, celle-ci regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à 2 + le niveau du sort.

Canalisation d'énergie divine : préserver la vie

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre aptitude canalisation d'énergie divine pour soigner des créatures gravement blessées.

Vous pouvez utiliser une action pour présenter votre symbole sacré et invoquer une énergie curative capable de redonner autant de points de vie que cinq fois votre niveau de clerc. Choisissez des créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres de vous et divisez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne peut pas permettre à une créature de regagner plus de la moitié de son maximum de points de vie. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur des morts-vivants ou des créatures artificielles.

Guérisseur béni

À partir du niveau 6, les sorts de soins que vous lancez sur d'autres créatures vous soignent aussi. Quand vous lancez un sort de niveau 1 ou plus qui redonne des points de vie à une créature différente de vous, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'insuffler de l'énergie divine dans les coups que vous portez. Une fois par tour, quand vous frappez une créature avec une arme, vous pouvez causer 1d8 dégâts radiants supplémentaires à votre cible. Quand vous atteignez le niveau 14, ces dégâts passent à 2d8.

Guérison suprême

À partir du niveau 17, quand vous utilisez un sort destiné à redonner des points de vie à une créature, au lieu de lancer un ou plusieurs dés, vous utilisez à la place le résultat maximum que vous pouvez obtenir avec

chacun de ces dés. Par exemple, au lieu de redonner 2d6 points de vie à une créature, vous lui redonnez automatiquement 12 points de vie.

Archétype de magicien : école d'évocation

Vous vous intéressez à la magie capable de créer des effets élémentaires puissants, comme un froid mordant, une flamme intense, un coup de tonnerre assourdissant, un éclair crépitant ou de l'acide brûlant. Certains évocateurs sont employés dans les armées pour servir d'artillerie et créer des explosions à distance dans les armées ennemies. D'autres utilisent leurs pouvoirs prodigieux pour protéger les plus démunis, alors que d'autres encore ne pensent qu'à servir leurs propres intérêts et deviennent des bandits, des aventuriers ou des graines de tyrans.

Évocateur érudit

Dès que vous choisissez cette école au niveau 2, l'argent et le temps que vous passez à copier un sort d'évocation dans votre grimoire sont divisés par deux.

Façonneur de sorts

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des poches de sécurité relative à l'intérieur même des effets de vos sorts d'évocation. Quand vous lancez un sort d'évocation qui affecte une autre créature qui se trouve dans votre champ de vision, vous pouvez choisir un nombre de créatures égal à 1+ le niveau de votre sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât, quand elles devraient normalement subir la moitié des dégâts pour un jet de sauvegarde réussi.

Tour de magie puissant

À partir du niveau 6, vos tours de magie qui infligent des dégâts affectent même les créatures qui arrivent à éviter de subir leurs effets. Quand une créature réussit son jet de sauvegarde contre votre tour de magie, elle subit quand même la moitié des dégâts (s'il y en a), mais elle échappe aux effets supplémentaires du tour de magie.

Évocation améliorée

À partir du niveau 10, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence aux dégâts de n'importe quel sort d'évocation de magicien que vous lancez.

Surcharge magique

À partir du niveau 14, vous pouvez améliorer la puissance de vos sorts les plus simples. Quand vous lancez un sort de magicien de niveau 1 à 5 qui inflige des dégâts, vous infligez le maximum de dégâts possibles avec ce sort.

Vous pouvez utiliser une fois cette aptitude sans ressentir d'effet indésirable. Mais si vous l'utilisez une nouvelle fois avant de terminer un repos long, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau de ce sort immédiatement après l'avoir lancé. Et, à chaque fois que vous réutilisez cette aptitude avant d'avoir terminé un repos long, la quantité de dégâts nécrotique par niveau de sort que vous subissez est augmentée d'1d12. Ces dégâts ne tiennent pas compte de vos résistances ou de vos immunités.

Index

HÉROS & DRAGONS
Feuille de personnage

PERSONNAGE

CLASSE | ARCHÉTYPE | NIVEAU

RACE | ALIGNEMENT | POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
MODIFICATEUR
VALEUR
M
SAUV.

DEXTÉRITÉ
MODIFICATEUR
VALEUR
M
SAUV.

CONSTITUTION
MODIFICATEUR
VALEUR
M
SAUV.

INTELLIGENCE
MODIFICATEUR
VALEUR
M
SAUV.

SAGESSE
MODIFICATEUR
VALEUR
M
SAUV.

CHARISME
MODIFICATEUR
VALEUR
M
SAUV.

BONUS DE MAÎTRISE

CLASSE D'ARMURE

INITIATIVE

PERCEPTION PASSIVE

VITESSE

INSPIRATION ☐

COMPÉTENCES

M
- ☐ ACROBATIES (DEX)
- ☐ ARCANES (INT)
- ☐ ATHLÉTISME (FOR)
- ☐ DISCRÉTION (DEX)
- ☐ DRESSAGE (SAG)
- ☐ ESCAMOTAGE (DEX)
- ☐ HISTOIRE (INT)
- ☐ INTIMIDATION (CHA)
- ☐ INVESTIGATION (INT)
- ☐ MÉDECINE (SAG)
- ☐ NATURE (INT)
- ☐ PERCEPTION (SAG)
- ☐ PERSPICACITÉ (SAG)
- ☐ PERSUASION (CHA)
- ☐ RELIGION (INT)
- ☐ REPRÉSENTATION (CHA)
- ☐ SUPERCHERIE (CHA)
- ☐ SURVIE (SAG)

SANTÉ

POINTS DE VIE MAXIMUM | DÉ DE VIE

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

NIVEAUX DE FATIGUE | DÉS DE VIE DÉPENSÉS

SAUVEGARDES DE MORT
RÉUSSIES ☐☐☐ RATÉES ☐☐☐

HISTORIQUE

TRAIT DE PERSONNALITÉ

IDÉAL

LIEN

DÉFAUT

MAÎTRISES & LANGUES

ATTAQUES & SORTS

ARMES OU SORTS	ATTAQUE	DÉGÂTS	TYPE DE DÉGÂTS & SPÉCIAL

APTITUDES & TRAITS

ÉQUIPEMENT

PP
PO
PE
PA
PC

Héros & Dragons © 2016 Black Book Éditions. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

Âge | Sexe | Taille | Poids | Cheveux | Yeux

Signes particuliers

Personnage / portrait

Passé du personnage

Aptitudes additionnelles & traits

Alliés & organisations

MAGIE

Classe de lanceur de sorts	Caractéristique d'incantation	DD JS de sorts	Bonus d'attaque de sorts

Sorts connus

Objets magiques

Héros & Dragons © 2016 Black Book Éditions. Photocopies et impressions autorisées pour usage personnel uniquement.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;(d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty--free, non--- exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co---adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros&Dragons - Manuel des règles. Copyright 2017, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.